CGイラストステップアップガイド

著：refeia

三才ムックvol.997 2018年4月28日発行

萌え絵の教科書

Moe Visual Textbook

増補改訂版

POINT! 目・鼻・口の配置は等間隔が基本。よりかわいらしさを強調したいときは、まゆと目をやや下側に寄せよう！

かわいさのルール教えます！

イラストの基本から上達のための考え方、そして素早く綺麗に仕上げる裏技まで、refeiaが編み出してきた「萌える絵を描くためのルール」をわかりやすく解説！　「なぜか変になる」「影ってどこにつければいいの？」などのお悩みにも対応！！

CGイラストステップアップガイド
著：refeia
萌え絵の教科書
Moe Visual Textbook
増補改訂版
三才ブックス

本書は、2011年5月に刊行された『萌え絵の教科書』に、加筆・修正を加えて再構成したものです。
Chapter.13を追加するとともに、既存の講座や作例イラストについても、一部、手を加えています。

はじめに

あなたは絵の才能がありますか？
イラストを描こうとして挫折したことはありますか？

私は子供のころに「あんたは本当に絵が下手だね」と親に言われたぐらいで、
美術の授業も嫌いでした。大学は工学部に進み、仕事も技術系の会社員を選びました。
そして、そんな状態から転職してフリーのイラストレーターになったのです。
正気とは思えませんね。
しかし今のところ、専業イラストレーターとして５年間がんばれています。
すばらしい才能に恵まれ、しかも子供のころからイラスト漬けで
恐るべき能力を身につけた方々が大勢いる世界でです。
もちろんそのために、必死で考えて調べて試して、
絵を描けるようになるための事柄をたくさん見つけ出しました。
血反吐を吐くような無理はしていませんが、
真剣に探し続けて得た知識と経験です。

その多くを、この本に記してあります。

そう、本書は「絵の才能も経験も無くても、なんとかする」ための一冊なのです。
具体的な手順や設定を並べたメイキング本やテクニック本、
お絵かきソフトのガイドブックなどは言わば問題解答集ですが、それらとはひと味違った、
教科書と呼べる内容にできたと思っています。
この本を手に取ってここを読んでいただいたのも、
大切な出会いでしょう。
後は実際に、本の中身を通してイラスト制作の助けになれることを強く願っています。

2011年4月　refeia

そして今のところ、専業イラストレーターとして12年間がんばれています。
本文は今から思うと拙い面もありますが、
良いのか悪いのか、このまえがきは、あまり書き換える気にはなれません。

自分が本で説明したこと自体が学びになり、
５年目から今に繋がる礎になったのを感じていますし、
悪くない本だったんだと、当時よりも自信が持てます。

そして、この増補改訂版もまた、
新たに手に取ってくださった皆さんの礎の一部になれますように。

2018年4月　refeia

CONTENTS

線画の描き方＆萌え絵の基礎　006

Chapter.01　完成までの手順を確認しよう　008
COLUMN　イラスト制作環境を整えよう　009

Chapter.02　ラフの描き方＆構図の決め方　016
COLUMN　よく描くものは“文字化”してしまおう　017

Chapter.03　線画上達のためのテクニック　024
COLUMN　何のための線なのか？　025

Chapter.04　かわいい顔を描くためには？　032
COLUMN　かわいさの仕組み　033

彩色のテクニック＆衣服の描き方　042

Chapter.05　レイヤー分けのコツと色の選び方　044
COLUMN　配色のお助けツール　045

Chapter.06　肌と髪を効率よく塗るには？　052
COLUMN　光と影のバランス　053

Chapter.07　布地のシワと陰影を攻略する　062
COLUMN　何のために服を描くのか？　063

Chapter.08　制服で学ぶ衣服の描き方　070
COLUMN　フリルでディテールを華やかに！　071

Part. 03

一歩上を目指す実践テクニック！　080

Chapter.09　オリジナルキャラクターをデザインする！　082
COLUMN　かわいさとカッコよさ　083

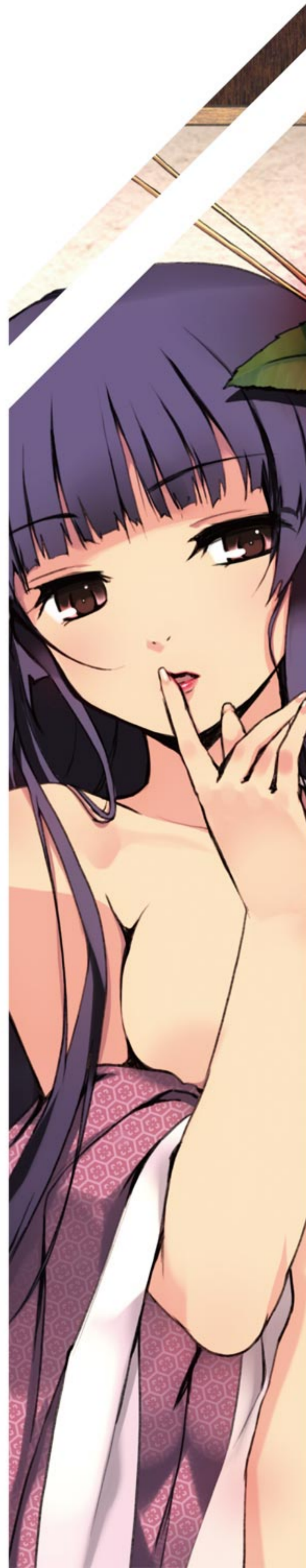
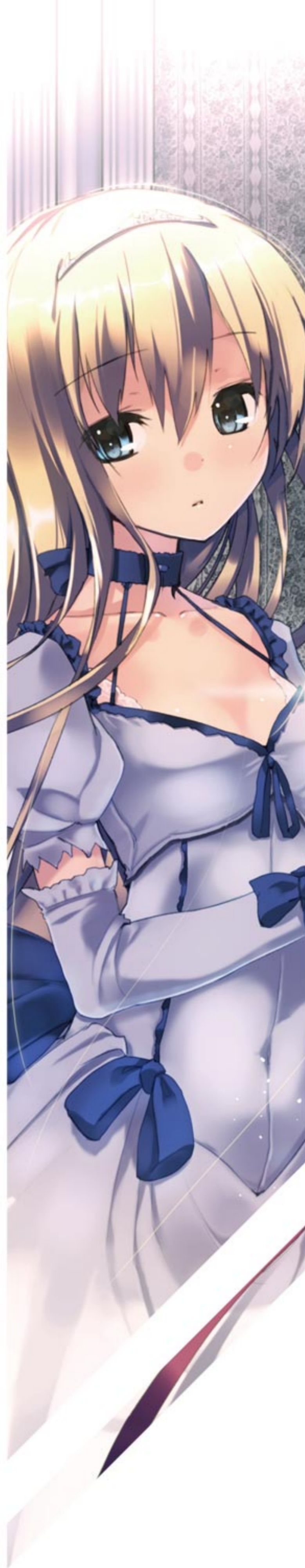
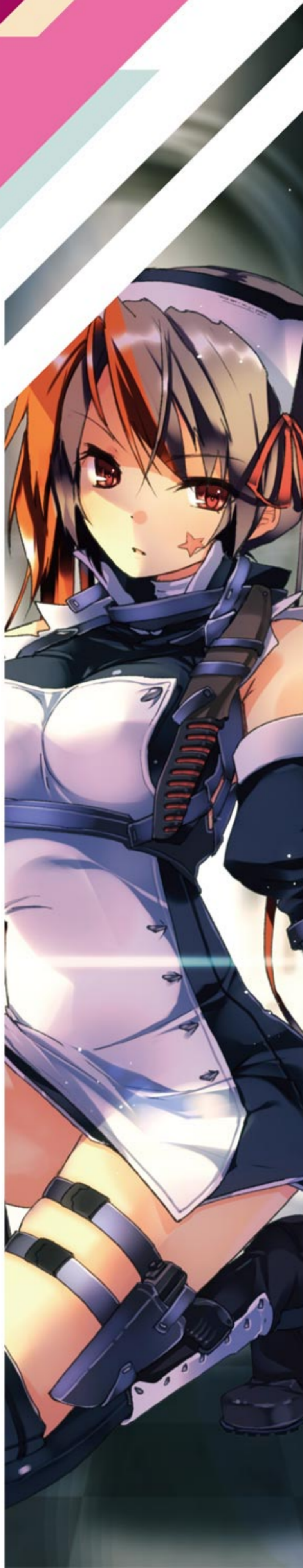
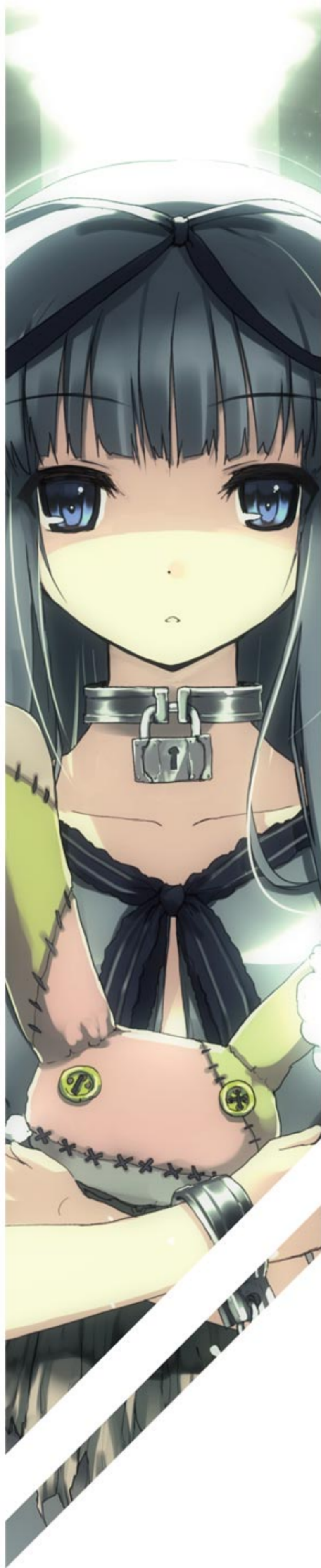
Chapter.10　キャラ絵のための背景入門　090
COLUMN　その背景、本当に必要？　091

Chapter.11　光の表現を利用する　098
COLUMN　影があってこその光　099

Chapter.12　気になるところを重点解説！　106
COLUMN　“描き方を考える”クセを付けよう　107

Chapter.13　新カバー絵ができるまで　116

Appendix　イラストギャラリー　132

CGイラストステップアップガイド
萌え絵の教科書 Moe Visual Textbook
増補改訂版

Part. 01

線画の描き方＆萌え絵の基礎

CG イラストを描くときに最初のステップとなるラフの描き方から、魅力的で塗りやすい線画の作成法までを解説する。また、キャラクターイラストの最重要ポイントである「顔」を描くためのテクニックも大公開！

Chapter.

01 完成までの手順を確認しよう

はじめまして！　本書の講師を務める refeia です。この本では、あまり CG 制作の経験がない方でも Chapter を追うごとに、読むたびに着実にステップアップしていけるよう、丁寧かつ実用的な内容でお送りします。「これを読めば、どんな人でも完成度が高いイラストを描けるようになる！」、そんな講座を目指しますので、各回の解説をじっくり読んで実際に手を動かして試してみてください。

さて、Chapter.01 ではイラストが出来上がるまでのステップをおおまかに説明していきます。いきなりさまざまな工程が登場して尻込みしてしまうかもしれませんが、本書全体の目次だと思って目をとおしておいてください。イラストの完成までにどのような作業が必要なのかがわかるはずです。その後、ラフの描き方から順番に、じっくりと進めていきますよ。

POINT!

- ラフから仕上げまでを一気に紹介
- 手順を覚えて、効率よく高品質な絵を
- 大事なのは、最後まで描き上げること

COLUMN

イラスト制作環境を整えよう

　まずは、CGイラストを描くためのPCやソフト類を見ておきましょう。私が絵を描くときに使用している環境は、下のカコミにあるとおり。ポスターのようなサイズの大きなイラストにも対応できるようにハイスペックなPCを使用していますが、通常はここまでそろえなくても問題ありません。
　とはいえ、操作するたびに待ち時間が発生するようでは集中して絵を描けません。スペックが低いPCを使用する場合は、マシンへの負荷を考えて小さめのサイズで描きましょう。

refeiaの制作環境

OS　：Windows 10
CPU　：Intel Core i7 7700K
GPU　：NVIDIA GeForce GTX 1050Ti
メモリ：32GB
ソフト：Adobe Photoshop CC
　　　　CELSYS CLIP STUDIO PAINT
モニタ／ペンタブレット：Cintiq Pro 16

CLIP STUDIO PAINT

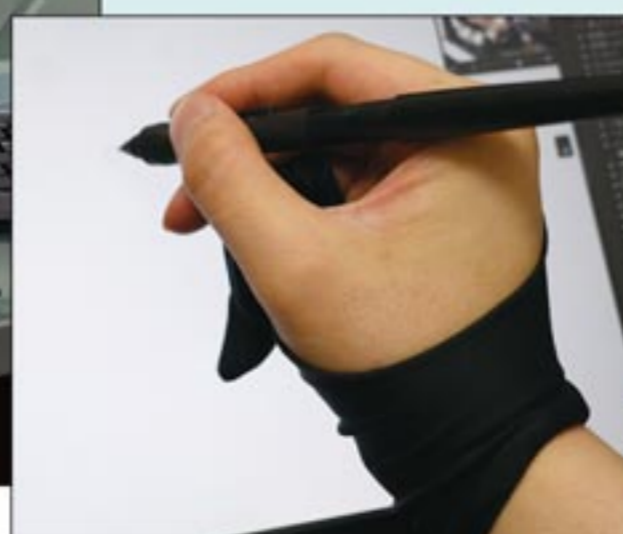
一番長い時間使っているのはこのソフト。作画上の便利機能がとにかく豊富で、今まで面倒だった作業が手早く進めやすいです。ブラシの使い勝手も良いです。

Photoshop

色補正やレタッチ・画面効果などの機能が優れていて、作業の後半〜終盤ぐらいでよく使っています。この本の旧版を書いていたころは『Photoshop』でほとんど全部やっていました。

実際の作業では、ラフからキャラクターの影つけまでは『CLIP STUDIO PAINT』、色出しから完成までは『Photoshop』を使っています。背景は、半々の割合で『CLIP STUIDIO PAINT』か『Photoshop』のどちらかで描きます。

ソフトの選択は人それぞれ

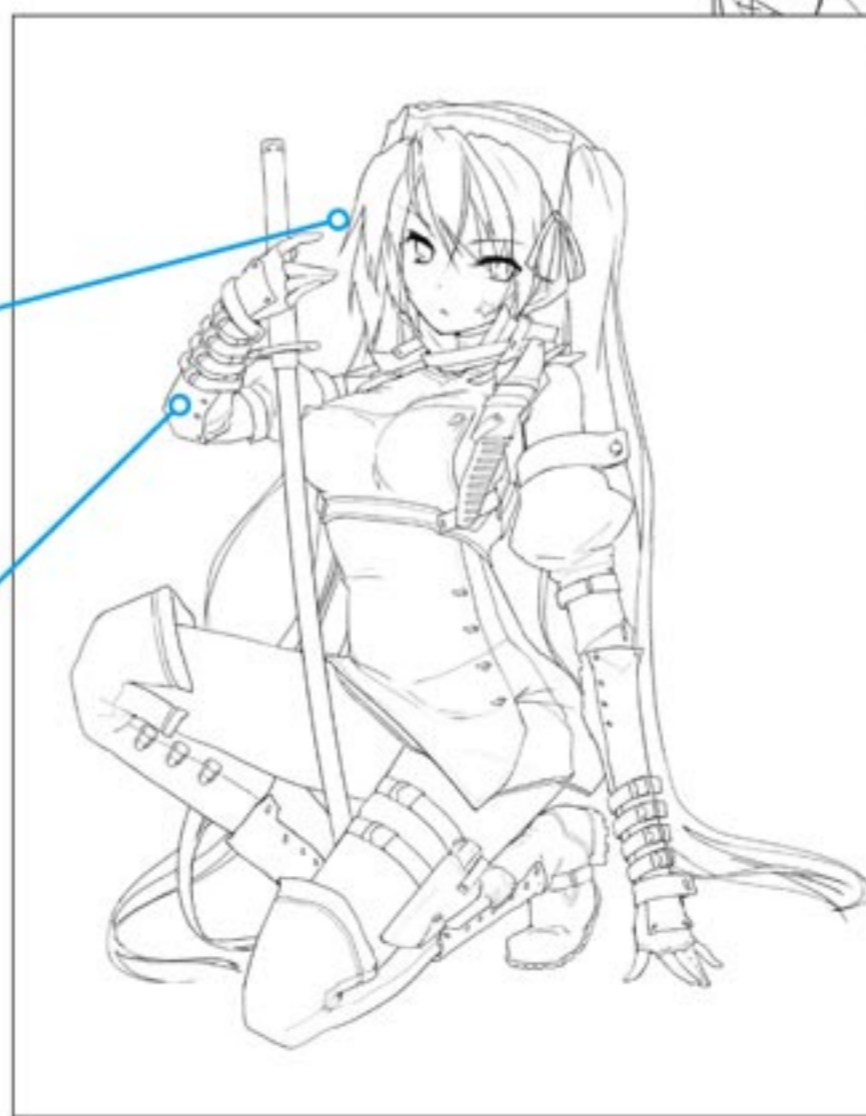
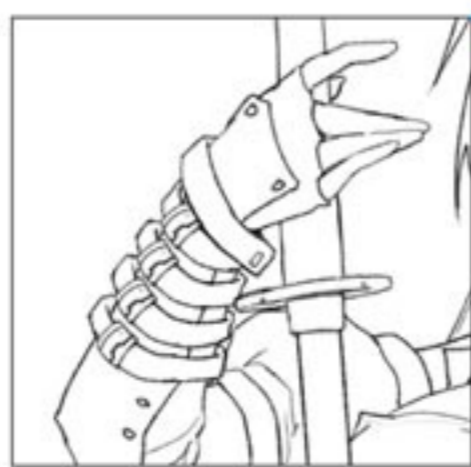
このほかでは『ペイントツールSAI』も、ペンタブレットを使用した際の描画が快適で、価格も安いのでオススメしやすいソフトです。基本的に『Photoshop』を用いて解説していきますが、よいイラストを描くためのコツは、ほかのソフトを使用している人にも役立つはずです。予算と描きたい絵柄などで、自分に合ったソフトを選んでください。

refeiaの作業スペース。PCは、巨大なイラストに対応するために大容量のメモリを積んでいる。

ラフ描きから仕上げまで

01 ラフを描く

まずは、イメージを膨らませつつラフを描いていきましょう。雑でいいので何枚も描き、「これは続きを描きたい！」と感じるものを選ぶのがポイント。最後までがんばれるかはここで決まるので、実はとても大事なステップなのです。今回は、メイド服と日本刀のイメージで行くことにしました。

02 線画を清書する

ラフを煮詰めていき、衣類の細部や表情、ポーズなどを決めます。特徴のあるキャラを描くためには、ゴツいブーツや革のベルトなどのインパクトの強いアイテムや、ちょっと変わった設定を入れるのも手です。デザインや構図などを十分考えたら、ラフを綺麗になぞって線画を作成します。

03 レイヤー分け

彩色作業の効率を上げるために、キャラクターをパーツごとに分け、仮の色を流し込んでおきます。レイヤーを使って、髪、衣類、肌などに分割しましょう。なおレイヤーの上下関係は、実際の構造と同じように並べるとわかりやすいはずです。たとえば、肌のレイヤーは衣類のレイヤーの下ですね。

04 背景のラフを描く

絵全体の雰囲気をつかむために、背景をざっくりと塗っていきます。光と影を活かしたいときは、本格的な彩色作業に入る前に背景のイメージを固めておきましょう。ここでは、柱が並んだ廊下にしてみました。

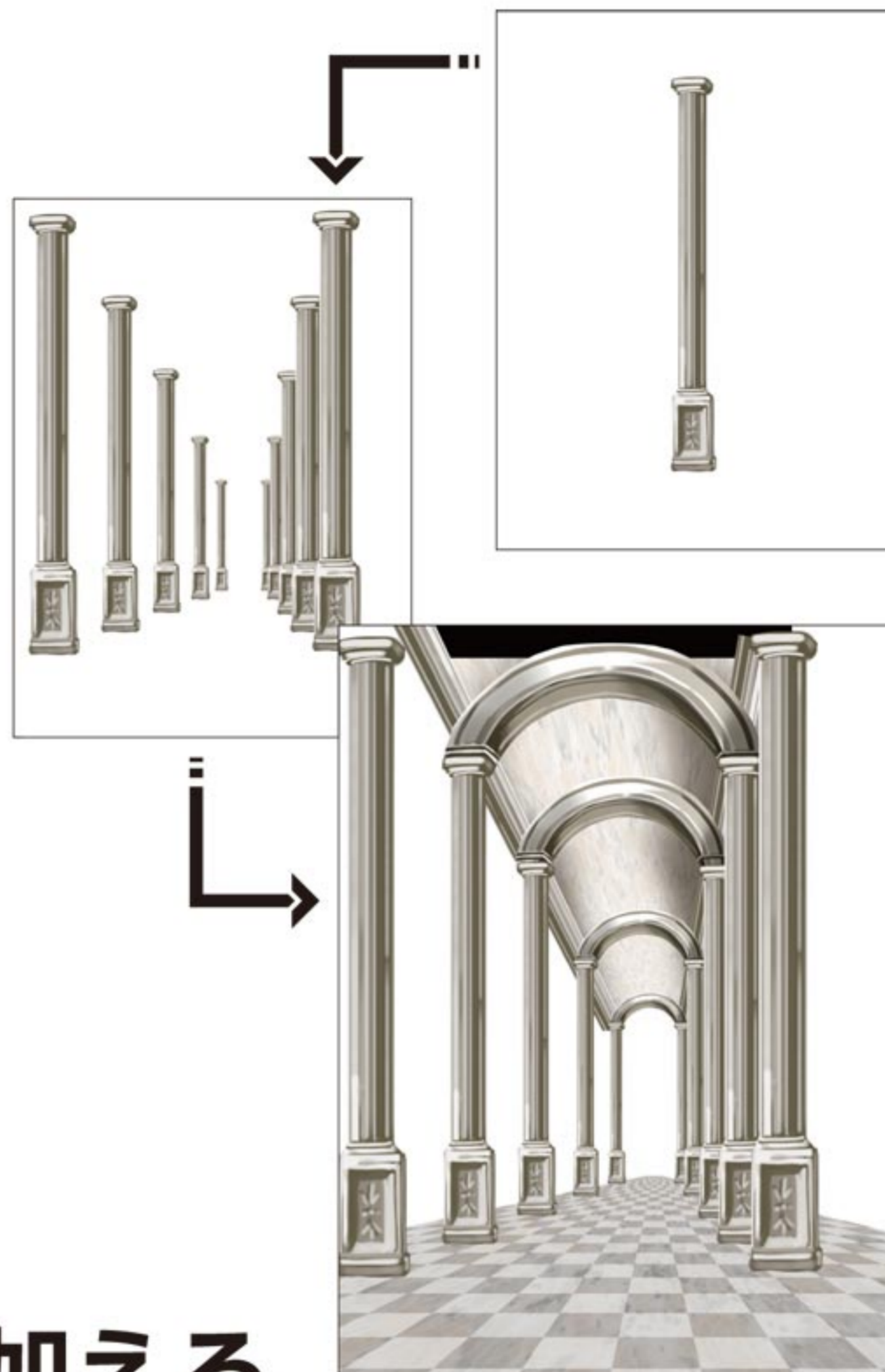
05 配色を考える

パーツごとに下塗りして、配色を決めるステップです。さまざまな色の組み合わせを試してみましょう。今回はメイド風なので白と紺に。あまり迷う余地がありませんね。

06 彩色

いよいよ彩色です。肌や髪などのパーツごとにいくつかのルールを覚えるだけで、綺麗に塗れるようになります。彩色のテクニックは042ページからのPart.02で詳しく説明しますので、楽しみにしておいてください。

07 背景作成

背景の考え方については、写真の知識が参考になります。基本的に、人物写真は背景が少しぼけるように撮影しますが、イラストの場合も同様に、キャラをメインに見せるならばあまり背景を細かくしない方が映えるわけです。もちろん、絵の題材によっては背景を細密に描き込んだ方が良いこともありますね。今回は柱が並んだ廊下を作成しました。柱を１つ描き、その大きさを変えながら配置していくと効率よく描けます。同じものがいくつも出てくるときには有効な手法です。

08 光の効果を加える

光源の位置を考えながら、光の効果を入れます。強い光を表現する場合、彩色の段階ではなく、後から効果を加えた方がやりやすいでしょう。「後から加工して綺麗にできる」のは、CGならではですね。

09 色調整

全体のバランスを見ながら色と明るさを変更しましょう。私は、地味な色で塗っておいて、最後に明るくしたりハイライトを飛ばしたりする手法をよく使います。

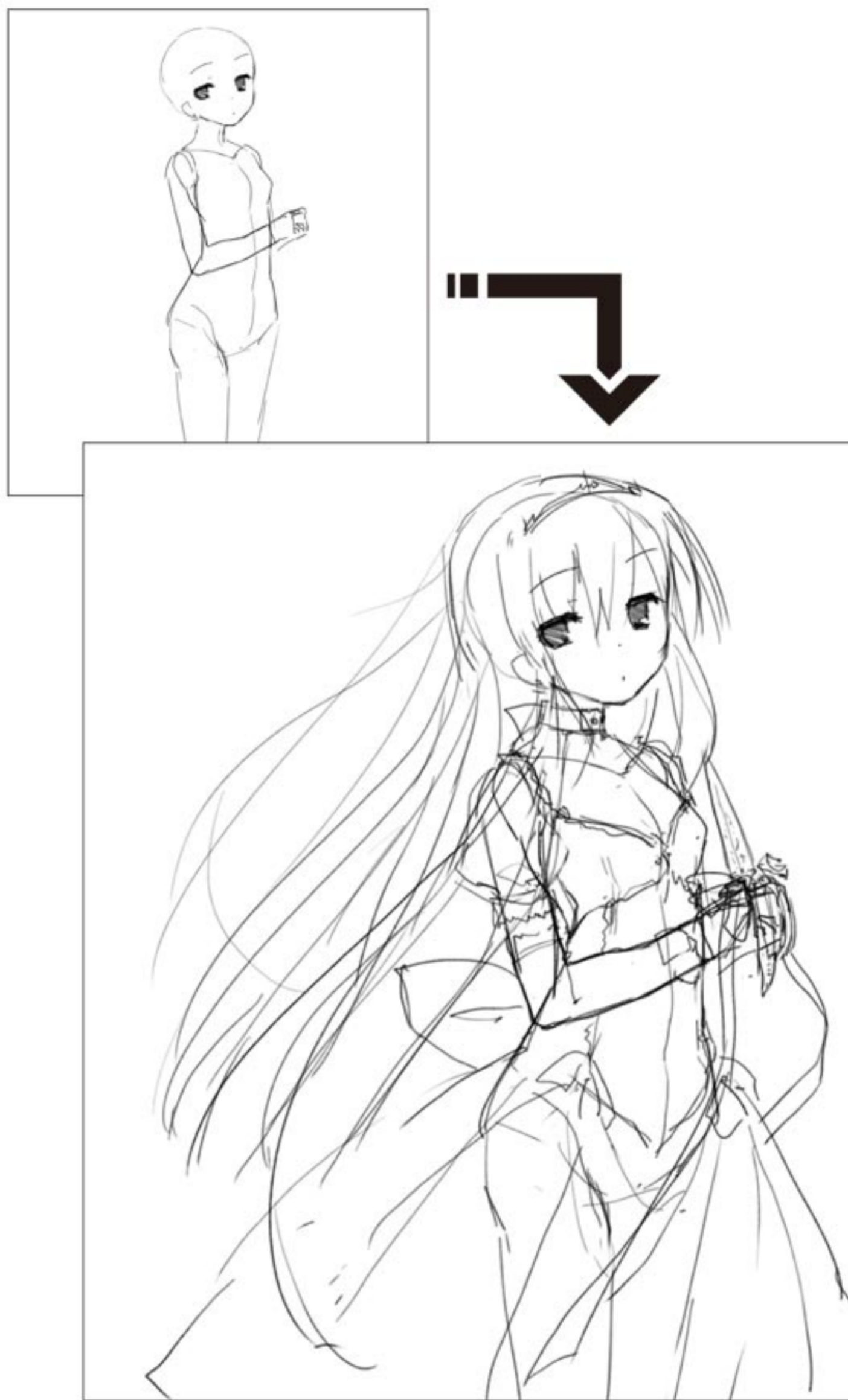
10 トリミングと仕上げ

イラストとして使用する範囲を切り抜きます。トリミングすると絵の印象がガラッと変わることもあるので、いろいろと試してみましょう。細部を修正したら、いよいよ完成です。

Chapter.

02 ラフの描き方＆構図の決め方

ラフや構図に関しては伝えたいことがたくさんあるので、手順を追う形ではなく、重要なルールやテクニックをまとめて紹介する方法にしてみました。

さて、ここで２つお願いがあります。まず紙や PC を用意して実際に試しながら読むこと。そして、粗くても構わないので仕上げまで描くこと。これは各工程を個別に練習していては、苦手な工程でつまづいたときにどうしようもなくなるからです。これに対して全体の流れで練習すれば、線画を塗りでカバーするといった具合に苦手な部分を得意な部分で補えます。「ステップごとに練習すれば、各個撃破できて効率がいいはず」と思ってしまいがちですが、実際は逆。すべての壁に正面から当たることになるため、壁が積み重なって辛くなるだけなのです。CG 制作のステップはすべてが有機的に繋がっていることを忘れないようにしてください。

POINT!

- ラフは２段階に分けて描いていく
- 腕や脚、各パーツのバランスを覚える
- 構図によって印象が大きく変わる

COLUMN

よく描くものは“文字化”してしまおう

次ページ以降では、人物を描くときの基本ルールを解説します。ここでは一歩進んで、「楽に描く」ための方法を見ましょう。美術の授業などとは反対ですが、手を抜けるところでは抜き、効率化するのも重要なのです。

▶文字のように描く という考え方

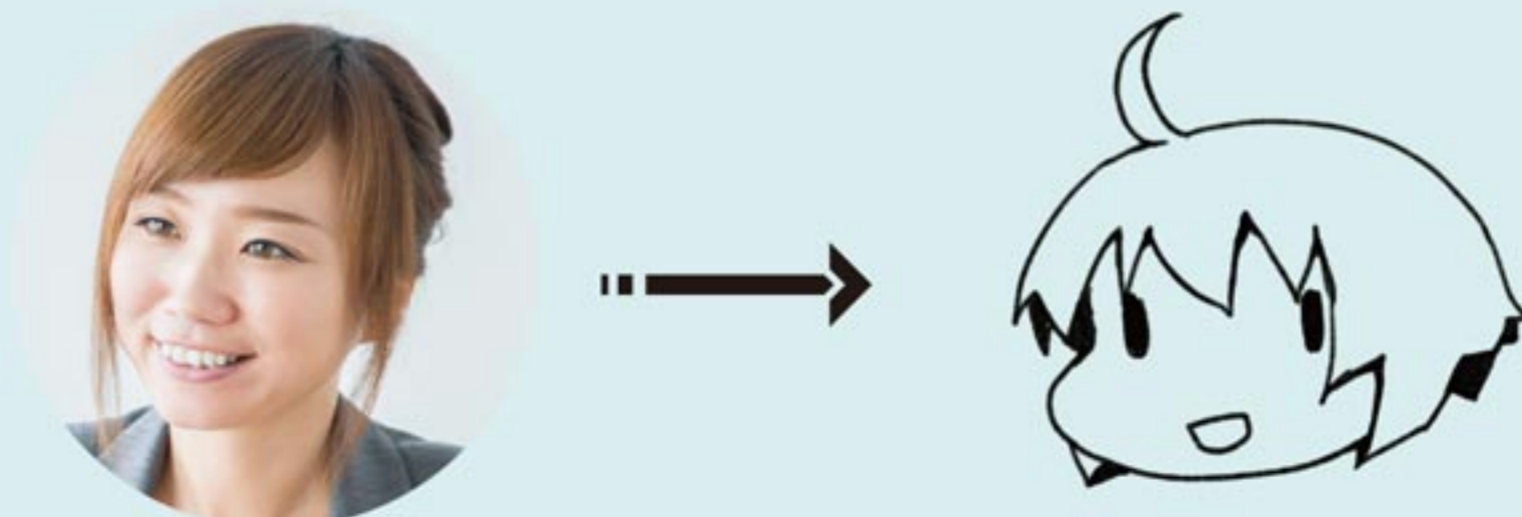
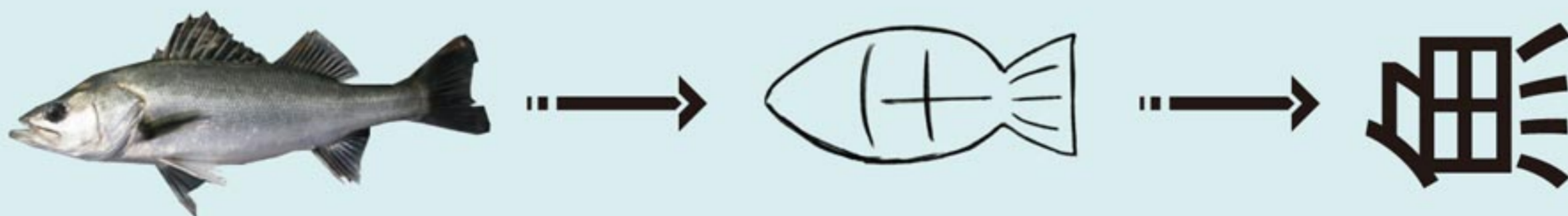
皆さんは、イラストを制作するときにどのような方法で描いていますか？

資料を見ながら描きたいものを頭の中に浮かべて、それを紙に投影。さらに投影されたものを線に描き出して単純化し、塗るときは光りの当たり方をシミュレートして……描くたびに毎回こんな方法を取っていては、あまりにも時間がかかりすぎます。そこで有効なのが「自分用の文字を作る」というやり方なのです。

例えば、「魚」という文字。これは魚の絵から発展した漢字です。毎回魚の絵を描くのは大変なので、誰でも素早く書けるように、文字が作られたわけですね。イラストでも同じことで、よく扱うものはあらかじめ描き方を決めておき、サッと出てくるようにしておけば楽に描け、しかも安定します。顔や手足、胴体などを文字として覚えておけば、ほかの部分により力を注げます。

▶手クセも使いこなせば「自分の絵柄」になる

絵描きさんには、このような方法を「手クセ」として嫌う人もいます。確かに手癖に頼るのは、上達の妨げとなるリスクもあります。しかしそれは、手癖から出てきた絵が好ましいかどうかを定期的にチェックし、アップデートしていけば問題ありません。手癖でよい絵が描けるなら、それはすでに自分のスタイル、絵柄というもの。逆に、多くの部分を手癖で素早く描けるからこそ、残った時間を自身の創作の中に潜っていったり、絵のブラッシュアップや上達のための挑戦に使えるのです。なので、手癖で描ける部分をどんどん増やしていきましょう。

よく描くものは文字として覚える！

人物のラフを描く

ラフは２段階ほどに分けて描くとよいでしょう。１段目のラフは、全体を見ながら何をどう描くかを決めていきます。この段階ではできるだけ素早く、自分の創作性に任せて複数枚描いていきます。
なんとなく最初から丁寧に描いてしまいそのまま最後まで…というのもありがちですが、アイデアはたくさん出してたくさん捨てたほうが良いです。
そのあと、２段目のラフを描いていきます。

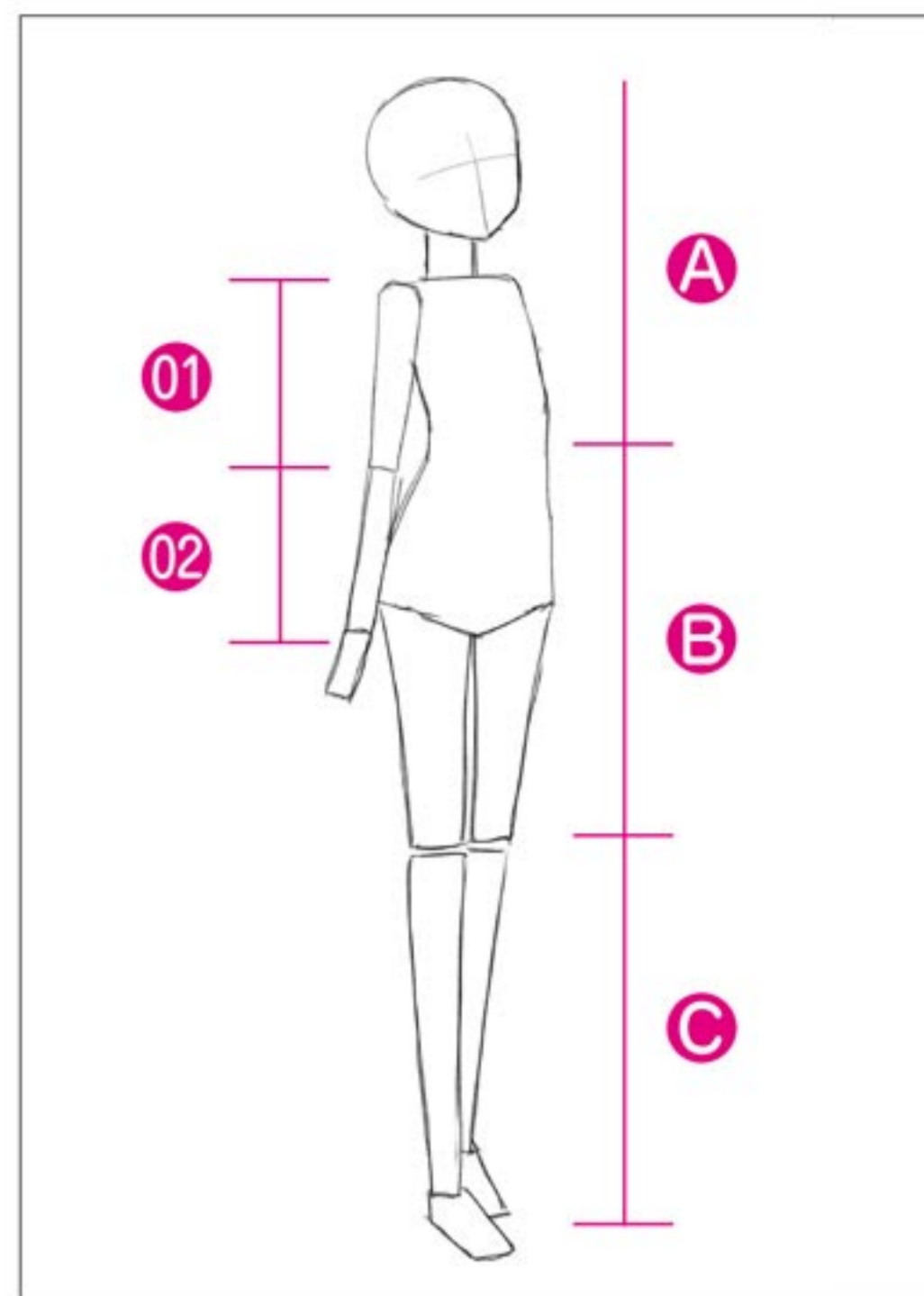
01 粗いラフでポーズを決める

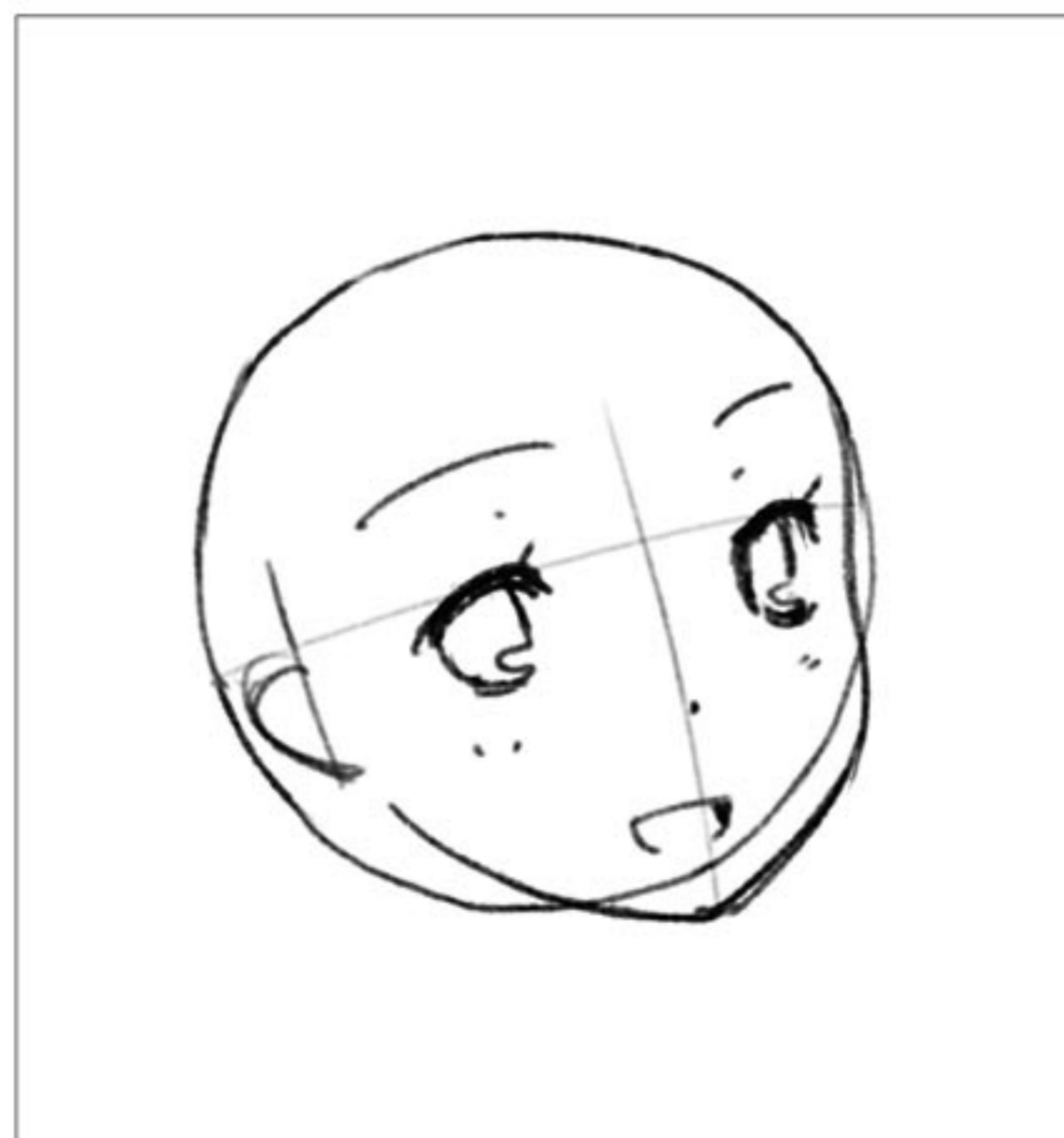
単純な図形の組み合わせで人の形を描きます。ここで気を付けるべきなのは体各部のバランス。「体つきが不自然になってしまう……」という人は、次の３つのルールを意識してみてください。PC で描く場合は小さく表示させ、紙に描く場合は机から顔を離して作業すると、バランスを保ちやすいはずです。

▶ 胴体と脚

Ⓐ頭のてっぺんから腰まで、Ⓑ腰からヒザまで、Ⓒヒザからつま先まで、この３つが同じ長さになるように描きます。

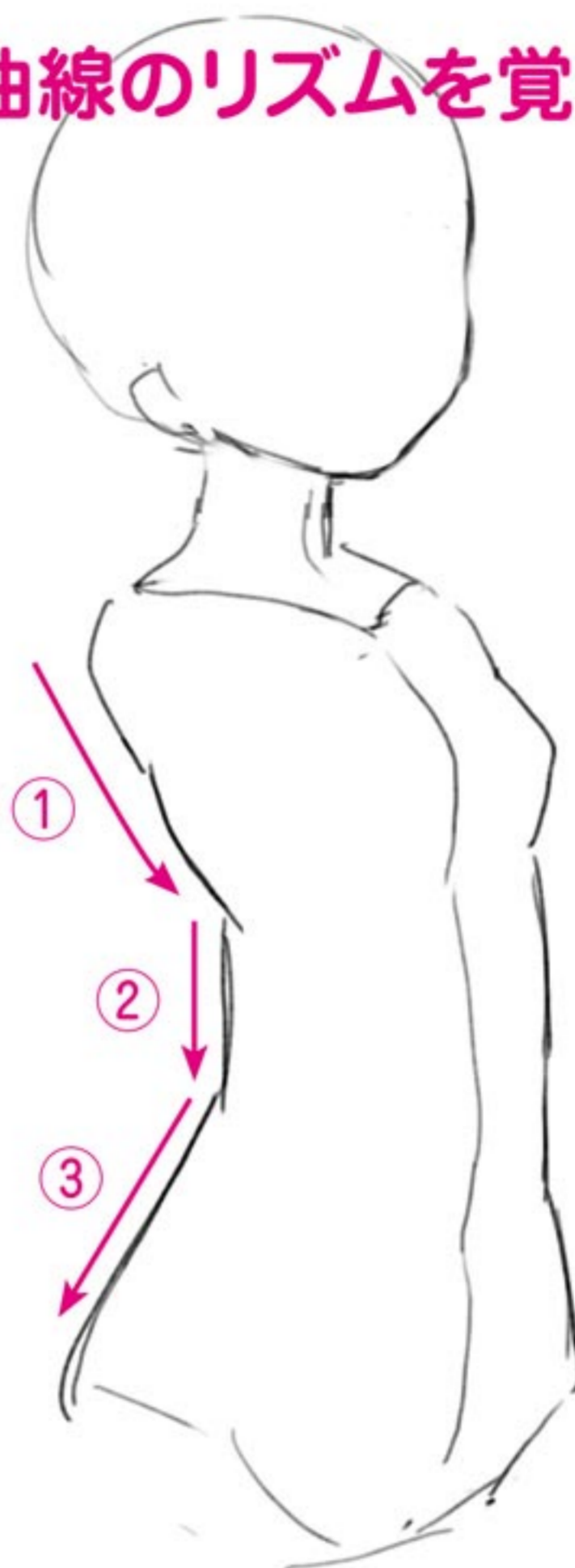
▶ 頭の形状

頭は、球に顔を盛り付けるようにして描くわけですが、完全な球形では顔の中央が膨らみすぎてしまいます。目鼻を入れた際に不自然にならないよう、やや平らに補正しましょう。とはいえ、立体物としての整合性にこだわりすぎるのも NG。顔は「あなたの文字」が一番生きる部分なので、ある程度のウソも入れつつ、魅力的になるように作り込みましょう。正しいだけでは、3DCG に負けてしまいます！

▶ 腕の長さ

腕は、下に伸ばしたときに手首が股と同じ高さに来る長さに。また01肩からヒジまで、02ヒジから手首まで、の長さをそろえましょう。

02 人物ラフを仕上げる

続いて、体の曲線や衣装、髪などを描き加えていきます。ラフでどこまで描き込むかは人それぞれ。自分が安心して清書できる細かさまで描くとよいでしょう。パーツの一つひとつについて具体的なルールを挙げていくと、膨大な数になってしまうので、ここでは必要に応じてルールを導き出すための方法を書いておきます。

体の曲線を描く

好きな写真やイラストを用意して、パーツの境目を観察します。体の線はどういうS字に、どういうリズムになっているでしょう？　体を構成する曲線の特徴を抜き出して、先ほどの単純な図形で描いたラフに当てはめていくと、簡単にさまざまなポーズが描けるようになります。
また、写真やイラストを参考にして自分が今まで覚えていなかった表現の仕方で描くことは、本当に上達に役立ちます。
ただ練習、というわけでもなく、日々の制作に少しずつ混ぜていけるとベストですね。

人体を立体的に描くためには？

体の立体感が出せない場合は、頭は球体、胴体は6面体、腕や脚は円筒といったように、各パーツに立体物を当てはめていく手法が効果的です。人体の描写方法をより詳しく学びたいならば、人物画の教科書を読んでみましょう。オススメはA・ルーミスの『やさしい人物画』（マール社）で、キャラクターイラストを描くためならば、この本の内容の10％ほども身につければ十分です。

▶ 衣装や髪を加える

服を着せると立体感が把握しにくくなるため、ある程度体を描き込んでから加えましょう。髪の毛の流れや服のシワなどについては、Chapter.03 の線画講座で扱います。

構図を決めよう

人物のラフが描けたら、次は構図です。カメラを構えている気持ちになって、ズームしたり右や左へ動いたりして、印象的な配置を探していきましょう。ただし見上げたり見下ろしたりする凝った視点では、構図を変更するとパースが狂うため、手順が変わってきます。ふかんやアオリなどの効果が欲しい場合は、ラフと同時に構図を考えなくてはいけません。ただ、凝った視点で描くのは難しいですし、人物ラフの完成後に構図を決める手順ならば、ラフを描いてしまってからでも印象をプラスしやすいというメリットがあります。慣れるまではラフ→構図の順番で描くのがよいですね。

代表的な構図とその効果

キャラクターイラストでよく使われる構図を紹介します。それぞれの特徴を解説していくので、配置を考える際の参考にしてください。

人物を絵の真ん中に配置する構図で、キャラクターを大きく表現できるのがメリットです。平凡な印象になりやすいのが難点ですが、女の子の魅力を強力に表現したい場合などには、恐れずにこの構図を選びましょう。

画面を9分割する線を引いて、その線や交点に胴体や頭を配置します。左の「日の丸」に比べると思わせぶりでおしゃれな印象になりますね。

画面に対角線を引き、その線に沿わせるように物を配置。シャープでかっちりとした印象を与える構図です。重要な物でなくても、対角線に沿う流れが現れるだけで効果があるので、背景や手足を活用してもよいでしょう。

右に女の子、左に動物といったように、２つの物を対比させるように描きます。キーになる２つをそろえる必要はありません。むしろサイズや色が違う方が綺麗な対比になり、イラストに深みが出ます。

絵の端よりやや内側に、物を描き入れます。よく見掛けるのは、窓や生い茂る植物でしょうか。この構図はのぞき穴のような効果があって、見る人の注意をフレームの奥に引きつけます。

写真で構図を覚える

さまざまな配置を検討し、今回は９分割で進めることにしました。髪の毛とスカートで流れを作り、対角線の技法も取り入れています。構図を決める際は、色を塗ってからでも微調整できるように、広めに描いておきましょう。なお、今回扱ったもののほかにも、構図のテクニックは多数あります。興味がある人は、写真の入門書を買ってみるとよいでしょう。また、実際に写真を撮るのも上達の近道です。携帯のカメラなどで、いろいろと工夫しながら撮影してみましょう。被写体は人物じゃなくても問題ないですよ。

Chapter.

03 線画上達のためのテクニック

ここでは、線画の描き方を解説していきます。線画について、「見栄えがしない！　どうしても素人っぽくなってしまう！」と悩んでいる人は多いのではないでしょうか？　これは線画を美しく見せるためのルールを理解していないために起こる問題で、線をどれだけ丁寧に引いても解決しません。そこで、ここでは「素人っぽさの壁」を打ち破る方法をお教えしたいと思います。

線画はいったんコツをつかみ、スタイルが決まれば作業的にこなせる部分が多い工程です。ポイントさえ押さえたら、後は前の項で扱ったラフの考え方が応用可能。絵や写真から特徴を捉えて線にしていく方法を、細かい部分まで適用するだけで OK です。

では、線画を描くときのコツをパーツごとに見ていきましょう。特につまづきやすい髪の毛や衣服についても、うまく描くための考え方を覚えることで、意外とすんなり上達できます。

POINT!

- シワの基本ルールを覚えよう
- 髪の毛は平坦にならないように！
- 身体を描くときは、骨格を意識する

COLUMN

何のための線なのか？

皆さん、線画は何のために描きますか？

ここでは、「描くのが当たり前だから」というところから一歩立ち戻って、「イラストの中で線画がどういった役割を果たしているのか」を考えてみましょう。

▶線画にはいくつかの役割がある

線画には、大きく分けて３つの機能があります。

ⓐ. 線画そのものを綺麗に見せる
ⓑ. 塗り分けのための補助線
ⓒ. 陰影の一部にする

まず、PC ゲームのような彩色が主役となるタイプのイラストを描きたいなら、ⓑが重要です。こういったイラストでは、最後に線を薄くしてしまうことが多いため、ⓐについてはそれほど意識する必要がありません。

これに対して、マンガのように線の勢いやタッチで魅せるイラストを描きたいなら、ⓐが大事ですね。

またⓒは、黒い線を利用して影を表現するテクニックです。線画に小さな黒ベタを入れたり、影になる部分に斜線（ハッチング）を入れたりすると、イラストの印象に変化を付けられます。

▶“線画の使い道”を決めよう！

「線画をどう使うか」を決めないままイラストを描いてしまうと、「手間をかけて描いた線画だけど、仕上げたらほとんど見えなくなった」「線が重すぎてチグハグになった」というような事態に陥ります。

皆さんのイラストでは、どの使い道がメインになりますか？　自分の場合、普段はⓐひかえめでⓑを重視、少しだけⓒも考えながら描いています。……ⓑメインのわりには仕上げで線の色を重くしてしまう癖があるので、気を付けたいところです。

Chapter.01 作例の線画。線そのものを見せることはあまり考えずに描いています。015 ページの完成図と見比べると、彩色で線を強調していることがわかると思います。

線画制作のポイント

01 衣服にシワを入れる

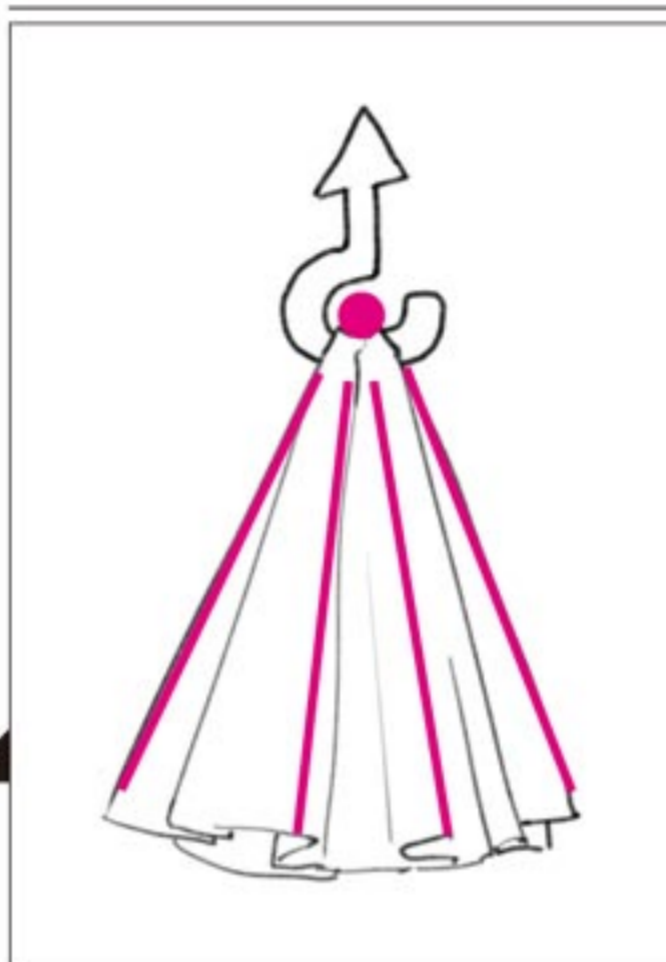
キャラクターを描くときに、一番描き方に迷うのは衣服のシワでしょう。実際、複雑にうねった曲面で構成されているので、リアルに描くのはとても難しいです。ここでは、「それっぽい」線を探す手がかりになるルールを２つ挙げます。単純なことですが、覚えておけばかなり描きやすくなるはずです。

▶ 押されたときのシワ

逆に布が押された箇所では、押す方向に対して垂直にシワができます。脇の下やヒジの内側、ズボンに入れたシャツのスソなどですね。

▶ 引き＆押しの組み合わせ

この２つのルールで、イラストに描くべき服のシワはだいたい説明できます。後は、布地が厚いほどシワの間隔が広くなることも覚えておくとよいでしょう。これらを意識しながら絵や写真を見て、どの部分にどのようなシワができているか確認し、自分のイラストに描き込んでみてください。だんだんと、何も見ないでもそれっぽいシワが描けるようになります。今回のイラストはあまり服を着ていませんが……腕に引っ掛けた和装に注目すると、左右から押されて垂直なシワができていることが見てとれるでしょう。

▶ 引っ張られたときのシワ

布が引っ張られた箇所には、力の流れに沿ってシワができます。肩や膝頭のように点で引っ張られている箇所のシワは、力が掛かる点を中心とした放射状。またピチＴのように広く引っ張られている場合は、力がかかる方向と並行にシワができます。

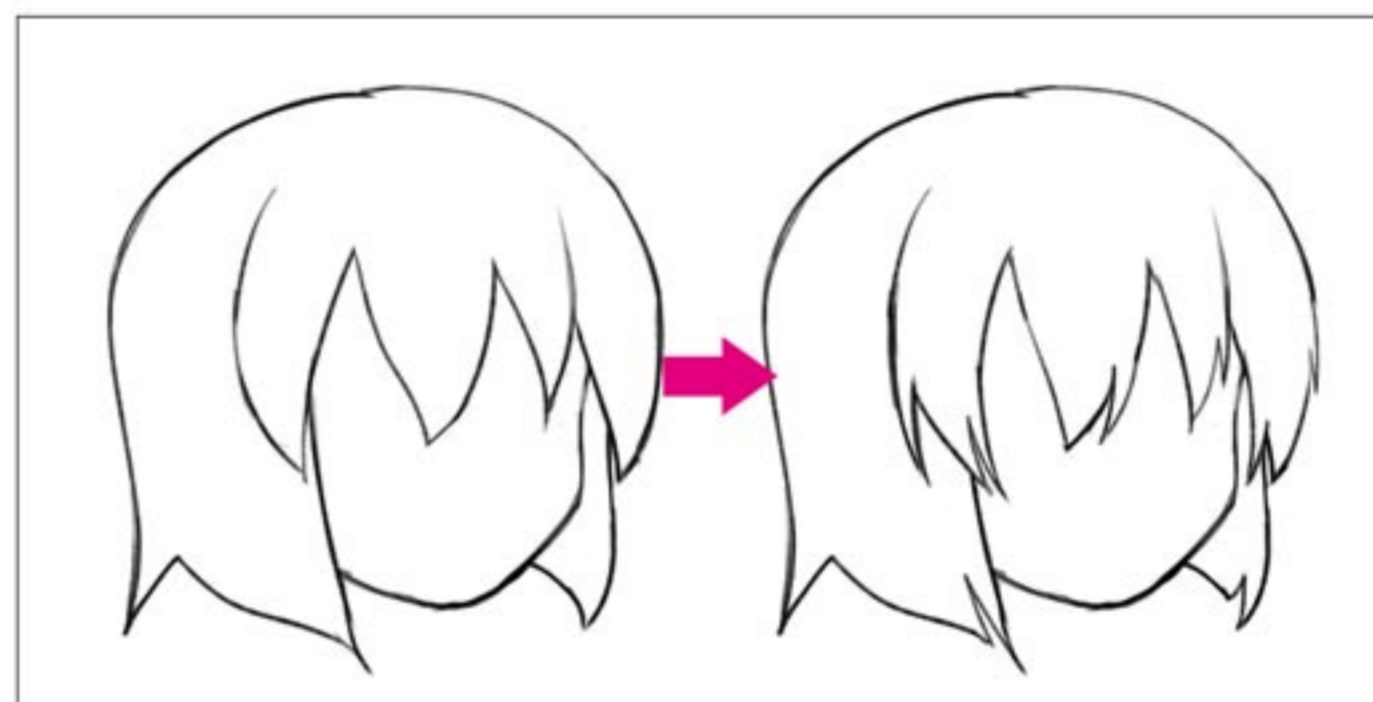
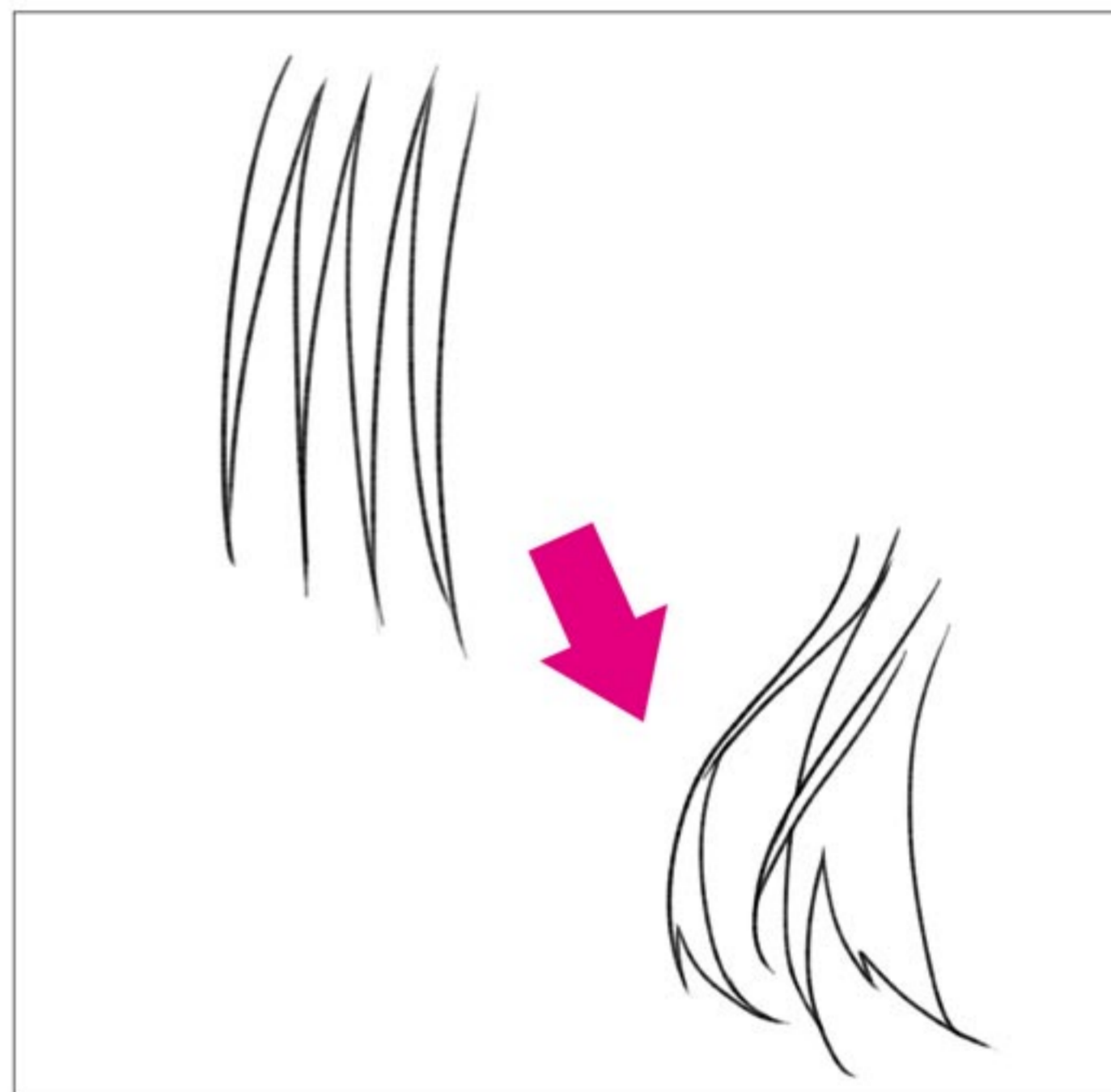
02 髪の毛の描き方

髪の毛も難しい部分ですね。よく見かける失敗は、「髪の毛の流れが表現できていない」「平坦な印象になっている」といったところ。それぞれ、解決法を見ていきましょう。

▶ 髪の流れを表現するには？

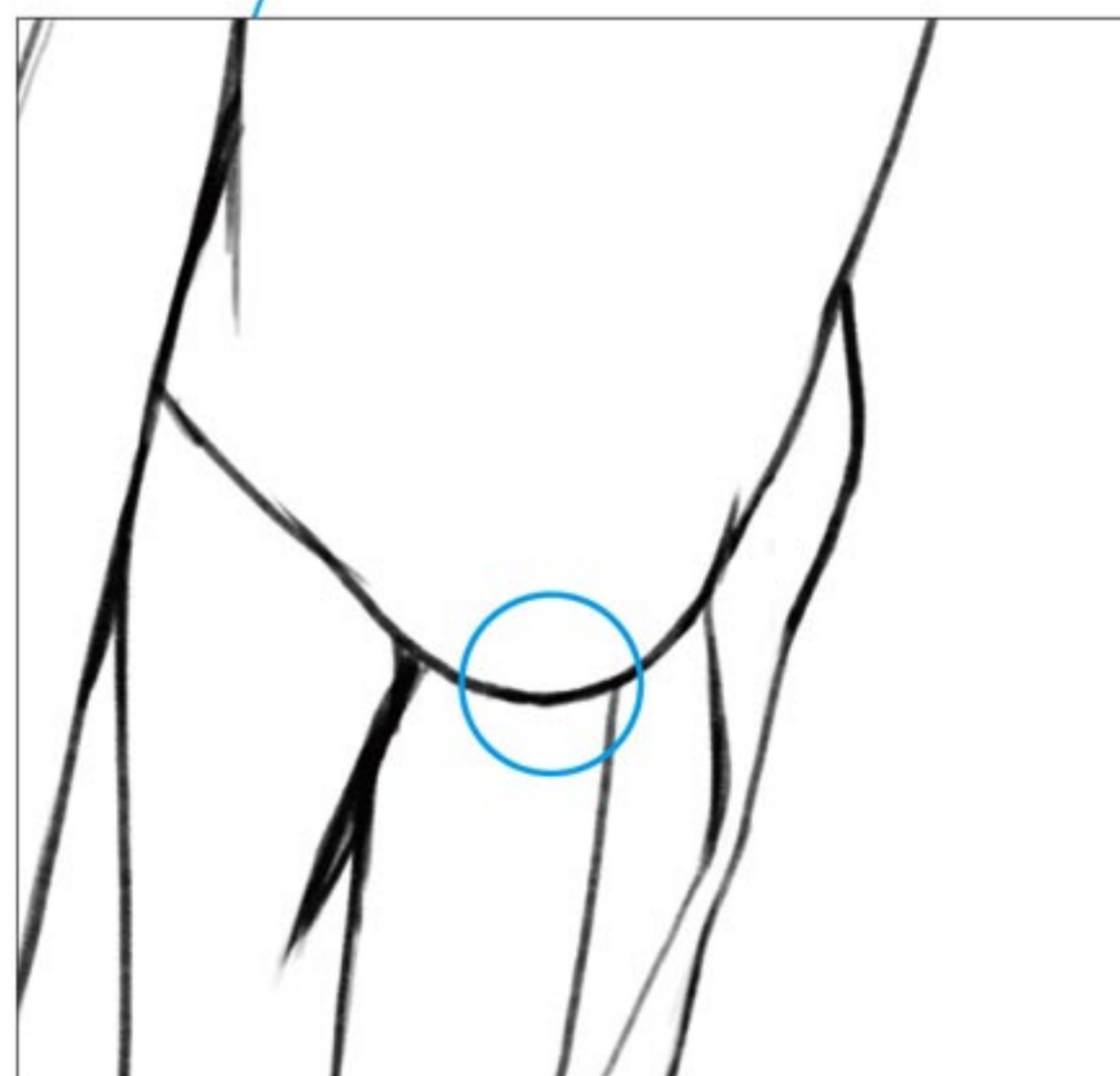
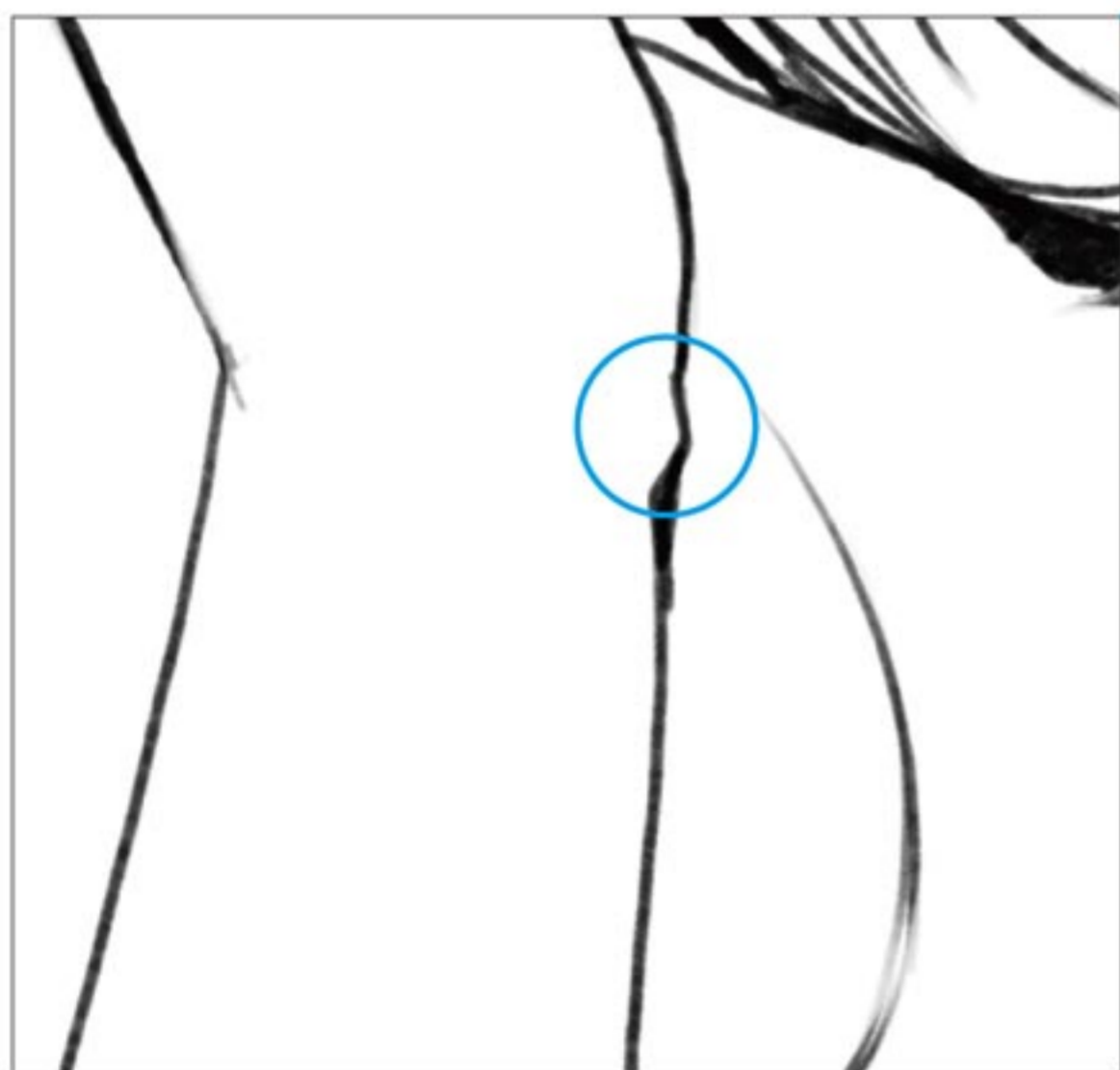
恐る恐る線を引くと線が硬くなり、髪のしなやかさが失われてしまいます。「丁寧に確実に描こう」と考えすぎずに、素早く線を引いてみてください。そのとき、C字やS字になるように軽く手首を使います。ゆるいS字を２本、少しずれるように描くと、ひねりまで入って美しく流れる遊び髪ができますね。
このとき、キャンバスを意識して縮小して、周りとの兼ね合いを気にしながら流れを決める癖をつけておくと良いでしょう。

▶ “毛束”に変化を付ける

髪の毛の束が一様だと、平坦な印象になってしまいます。こうなってしまう原因も、主に「恐れ」です。まずは大胆に大きい毛束を描き入れ、その先の方を２～３の毛束に分けましょう。ディテールに緩急がつき、寄って見た時にも、引いて見たときにも髪の毛の存在感を出すことができます。作例を見て、髪の束に大小を付けて変化を付けていることや、遊び髪が少しズレた２本の曲線でできていることなどを確認しておいてください。

03 体のラインを描く

女性の体は複雑な曲線の組み合わせ。前回の講座を思い出しつつ、何とか切り抜けてください。重要なのは、立体把握にこだわり過ぎず、線の形をとらえることです。ここでは特に、肌が露出した部分などの体のラインがはっきり現れる箇所を描くときに役立つルールを挙げます。

骨の出っぱりを意識する

丸く丸く描いていくのが基本ですが、角張った部分を加えるとメリハリが付きます。そこで重要なのが、骨が肌を押している部分。肩、鎖骨、ヒジ、手首、腰骨、ヒザ、くるぶし。まずはこの６つを覚えておきましょう。……胸にも角張った部分がありますが、そこはお好みで。

Ｙ字を使って立体感を

胸の谷間など、２つのものが合わさる箇所にはＹ字ができます。また、手前のものと奥のものが交差する箇所もＹ字になります。どちらかというと小文字のｙですね。このＹ字を加えると、立体感ある肌のうねりを見せられます。……作例では前後関係を間違えているところがありますが、場所によっては気にならないものです。

04 線にメリハリを付ける

線画自体を見せるときは、線に強弱を付けるとインパクトが強くなります。ルールと言えるほどの決まりはありませんが、よく使われるテクニックを３つ紹介しましょう。

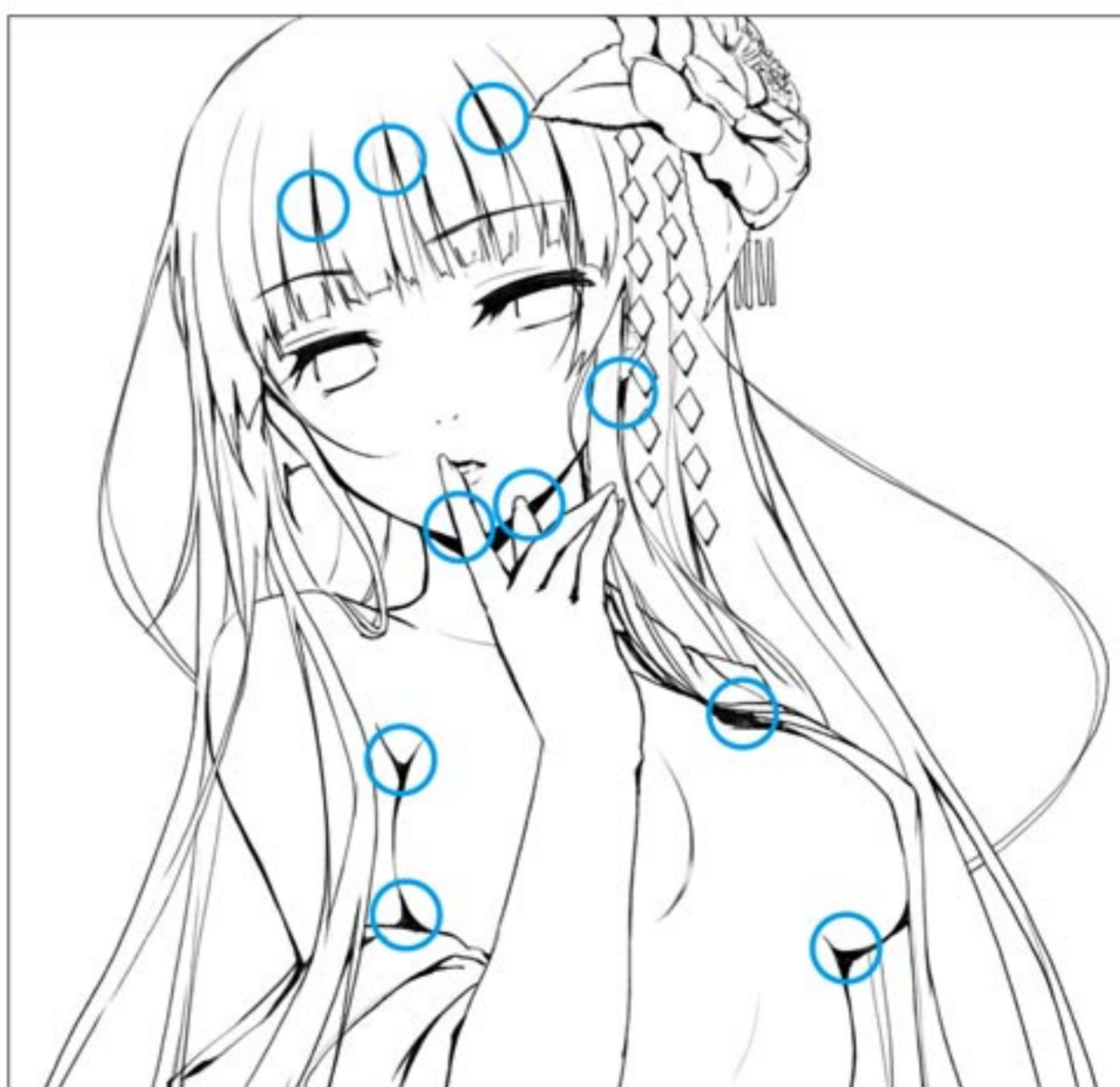
先は細く、中央は太く

「入り」と「抜き」は細く､中央に向けて太くしていくと、線画に力感が生まれます。

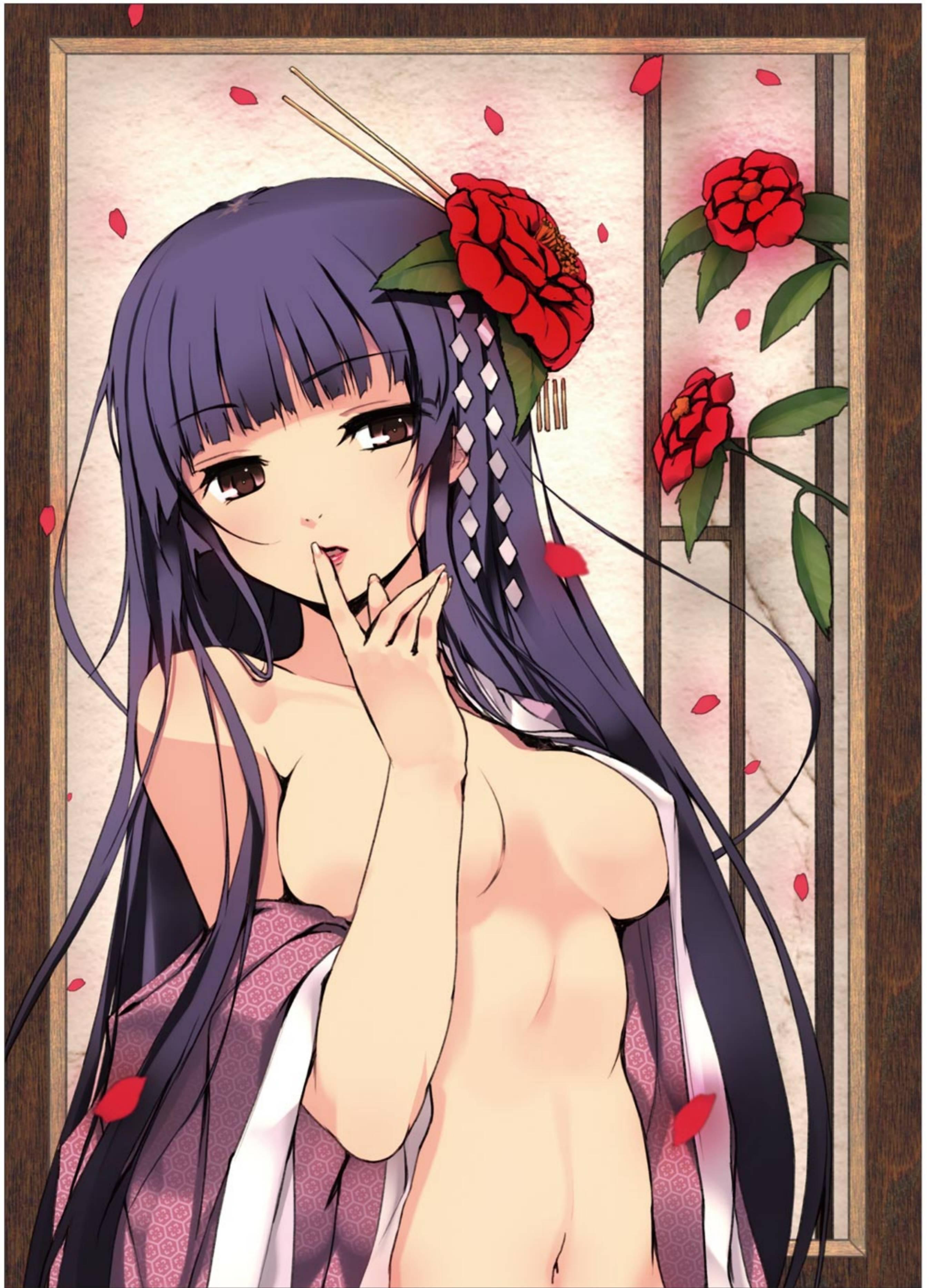
シルエットになる線は太く

シルエットになる線、つまり背景と接する線を太めにしておくと、キャラが背景から浮き上がり存在感が増します。この例では、後処理で線を強調していますが、線画の時点で太く描いてもいいでしょう。

黒ベタでビシッと締める

線は黒いので陰影に使うこともできます。仕上げとして狭い隙間など暗い箇所に黒ベタを入れるわけです。お手軽ですが、これだけで、線画の主張が強烈に増します。ただし、PC ゲーム用 CG のような塗りをメインにしたイラストとは相性がよくありません。入れるとしても髪の毛だけにとどめるなど、ひかえめにしておいた方が無難です。髪の毛、関節部分、布地など、影になるところをブラシでゴシゴシと埋めましょう。このとき、黒ベタの形がＹ字になるように細工すると見栄えが良くなります。アゴの下も、少し黒く埋めておくと顔のシルエットが綺麗に浮き立ちますよ。

自分の線画スタイルを作ろう

今回の作例では説明のためもあって、線の見栄え、塗り分け、陰影の一部、すべての要素を使って描きました。多くの絵柄で有効な考え方を中心に挙げましたが、取捨選択しつつ自分の線画スタイルを作り上げてください。

Chapter.

04 かわいい顔を描くためには？

今回のテーマは、キャラクターの命とも言える「顔」です。目鼻のバランスや影の付け方について、「どうしたらかわいく見えるのか？」という視点から解説していきますよ。

さて、萌えイラストにおいて顔は一番デフォルメが強い部分であり、このデフォルメは多くの先人が長年にわたって積み上げてきたものです。私たちが一から作り上げようとしてもそう到達できるものではないので、誰かの絵を真似るところから入るといいでしょう。ただし、それだけではお手本と同じ絵柄になってしまうため、自分なりの解釈で省略と変形を入れていくことになります。そこで役に立つのが、骨格や肉付きの知識です。

例えるなら、まずはすでに確保されている陣地に降下。続いて自分自身の陣地を確保する。この作戦を意識してください。人が確保した陣地にいつまでも居座るのは、くれぐれもやめましょうね。先人の工夫を受け継ぎ、さらに自分なりの創意を加えていくのが重要なのです。

POINT!

- 目鼻の基本は「等間隔の法則」
- まずは真似するところから
- 慣れてきたら自分の絵柄を作ろう！

COLUMN

かわいさの仕組み

イラストを見て、「かわいい！」と感じてしまうのはなぜでしょう？　そもそも、「かわいさ」とは何なのでしょう？　その正体を知ることができれば、苦労せずにかわいらしいイラストが描けるはずです。しかし、辞書を引いても「愛らしいこと」などとお茶を濁すようなことしか書いてありません。

▶誰もがかわいいと感じるもの

仕方ないので、皆が共通してかわいいと思えるところから考えていくことにしましょう。その決定版は、何と言っても「赤ちゃん」です。

赤ちゃんの顔は、成人と比べるとだいぶおかしなことになっています。顔立ちに対して頭が大きすぎ、目と目は離れすぎており、黒目がちで鼻は低く、口は小さく、頬がぷっくりふくれていてアゴが丸い。

……言葉にしてみると、萌えイラストの特徴そのものですね。

▶赤ちゃんの特徴を取り入れる

赤ちゃんは、かわいいと思われて守ってもらうことで、生き延びる確率を高めているそうです。そのためにわれわれの遺伝子には、赤ちゃんの特徴をかわいいと思ってしまう仕組みが組み込まれているのだとか。萌えイラストは、それを利用しているわけです。まさに外道な戦略ですが、かわいいので仕方ないですね！

……と言うことで「どうもかわいらしさが足りないな」と思ったときには、ここで挙げたような赤ちゃんの特徴を意識してみましょう。特に目を大きく、アゴを丸くしていくと印象が大きく変わり、かわいくなりますよ。

「赤ちゃん」をかわいいと感じるのは、万国共通。この問答無用のかわいらしさをイラストにも活かそう！

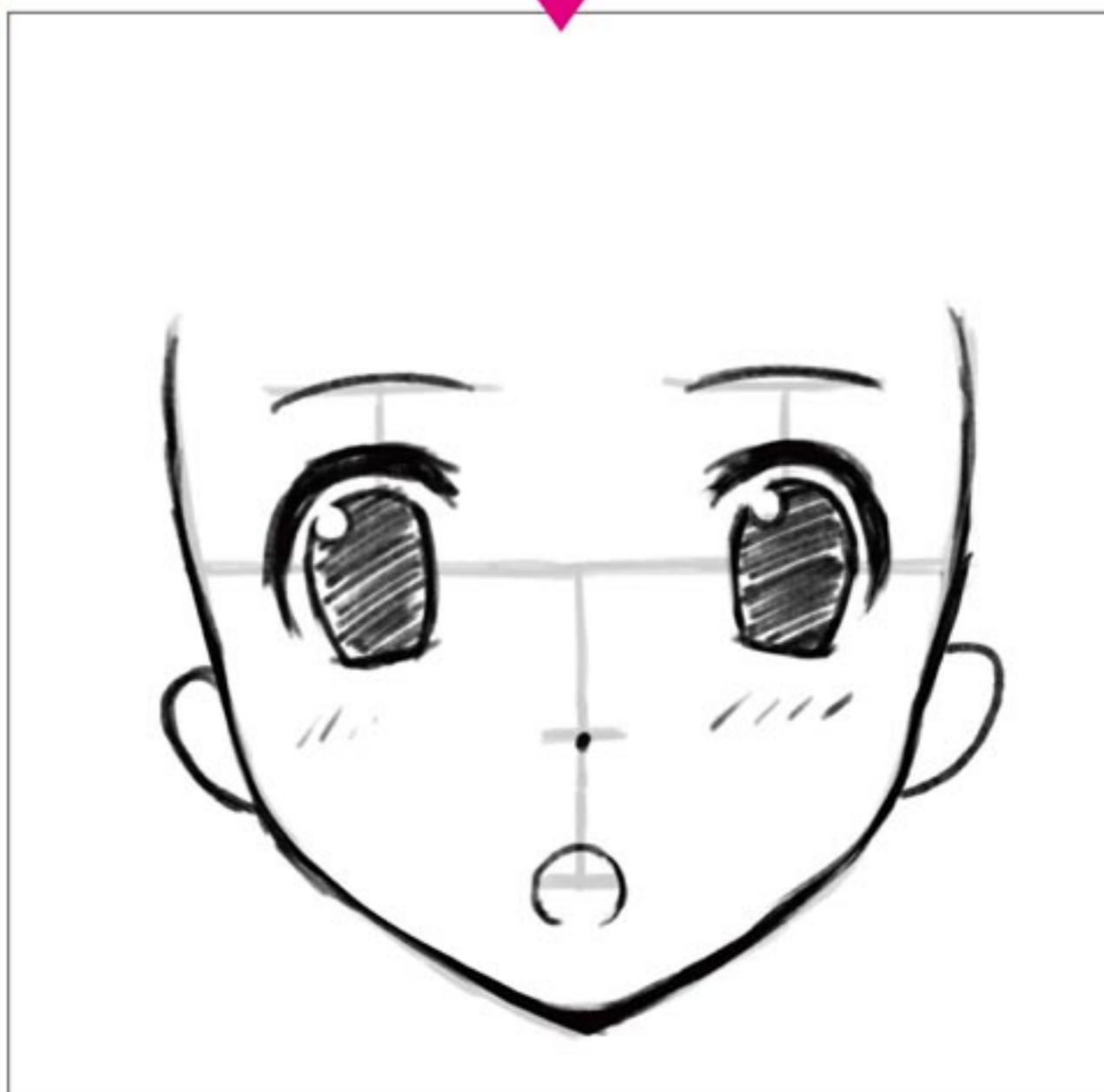
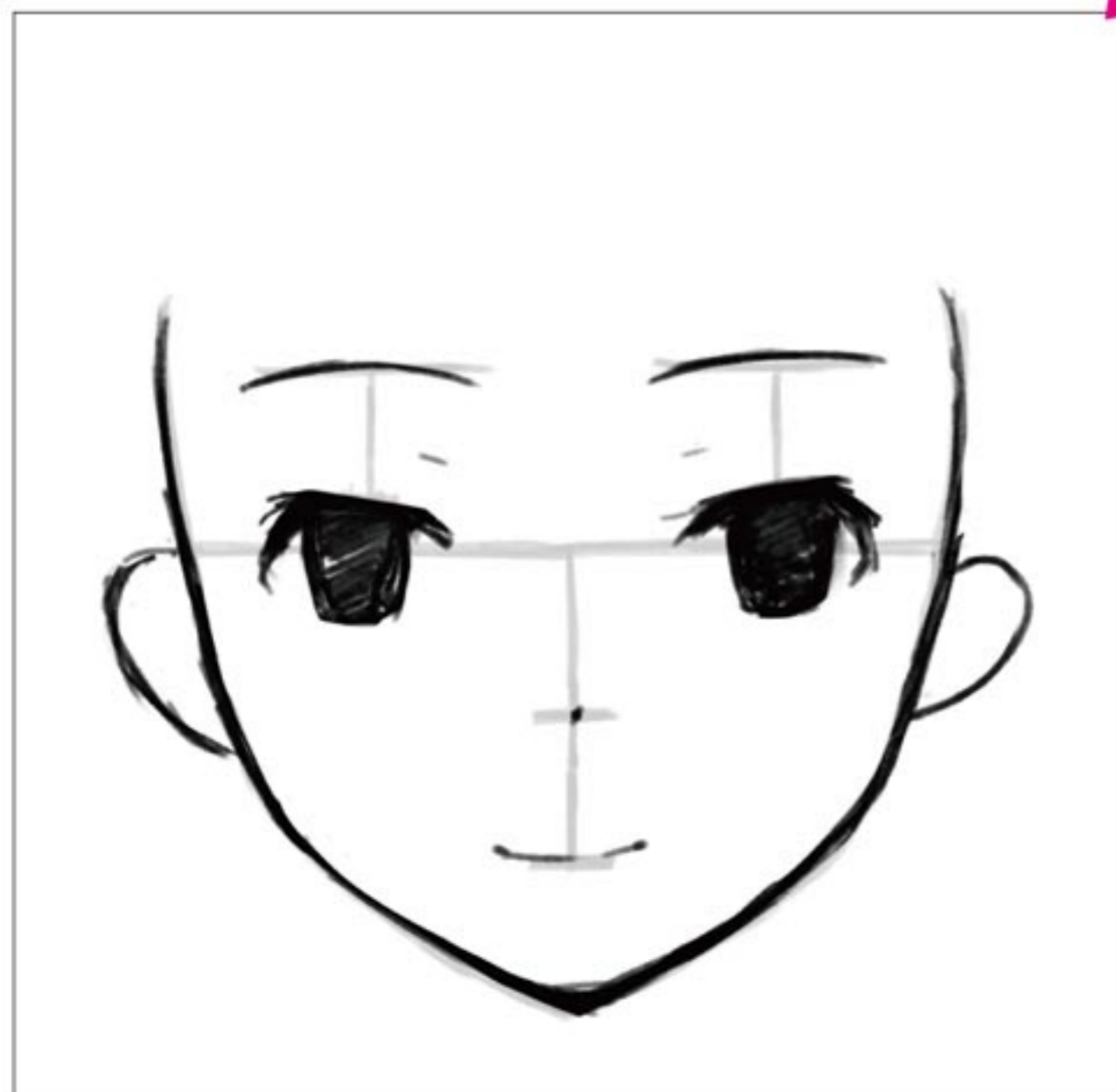
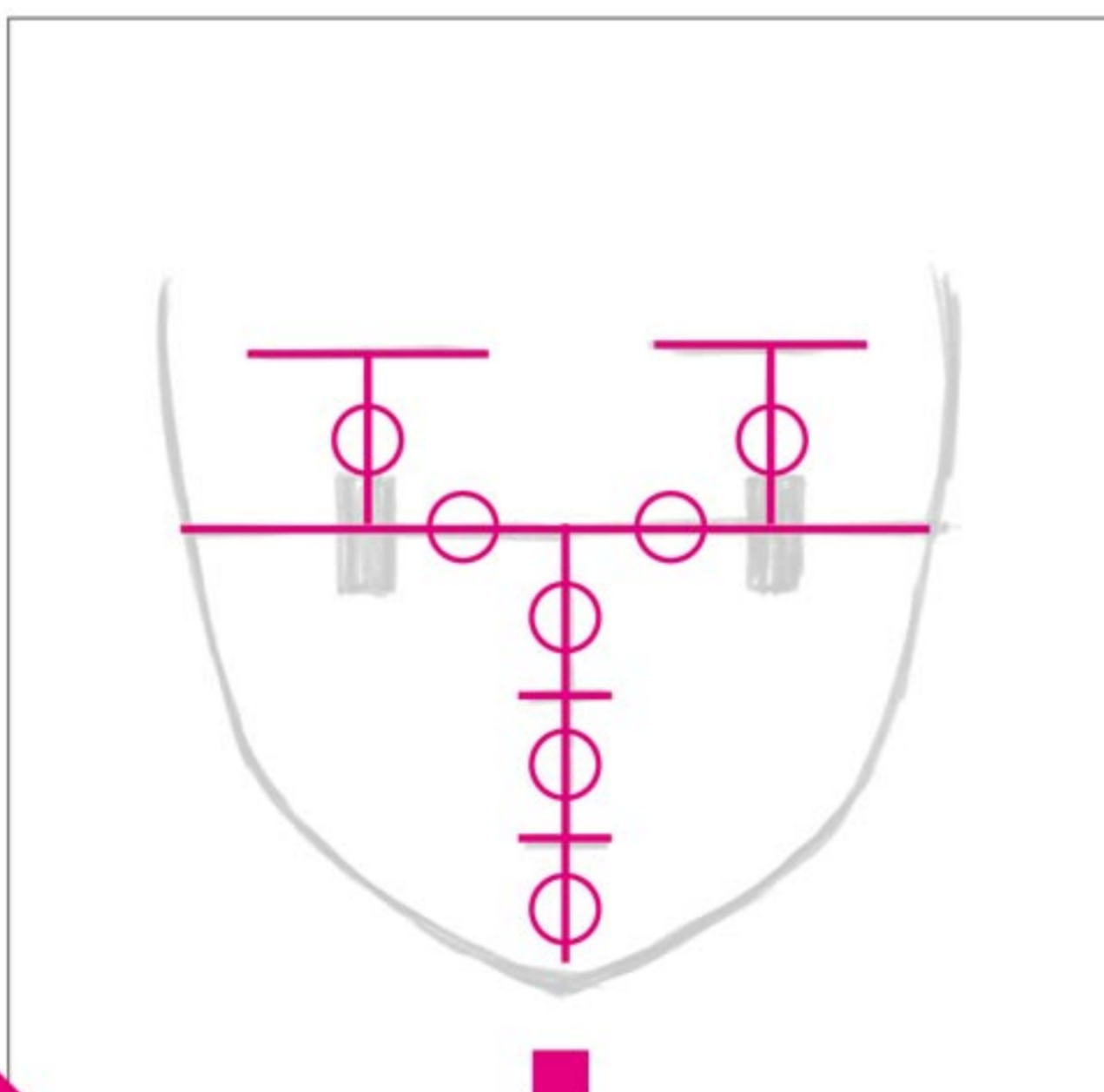
顔を描くためのコツ

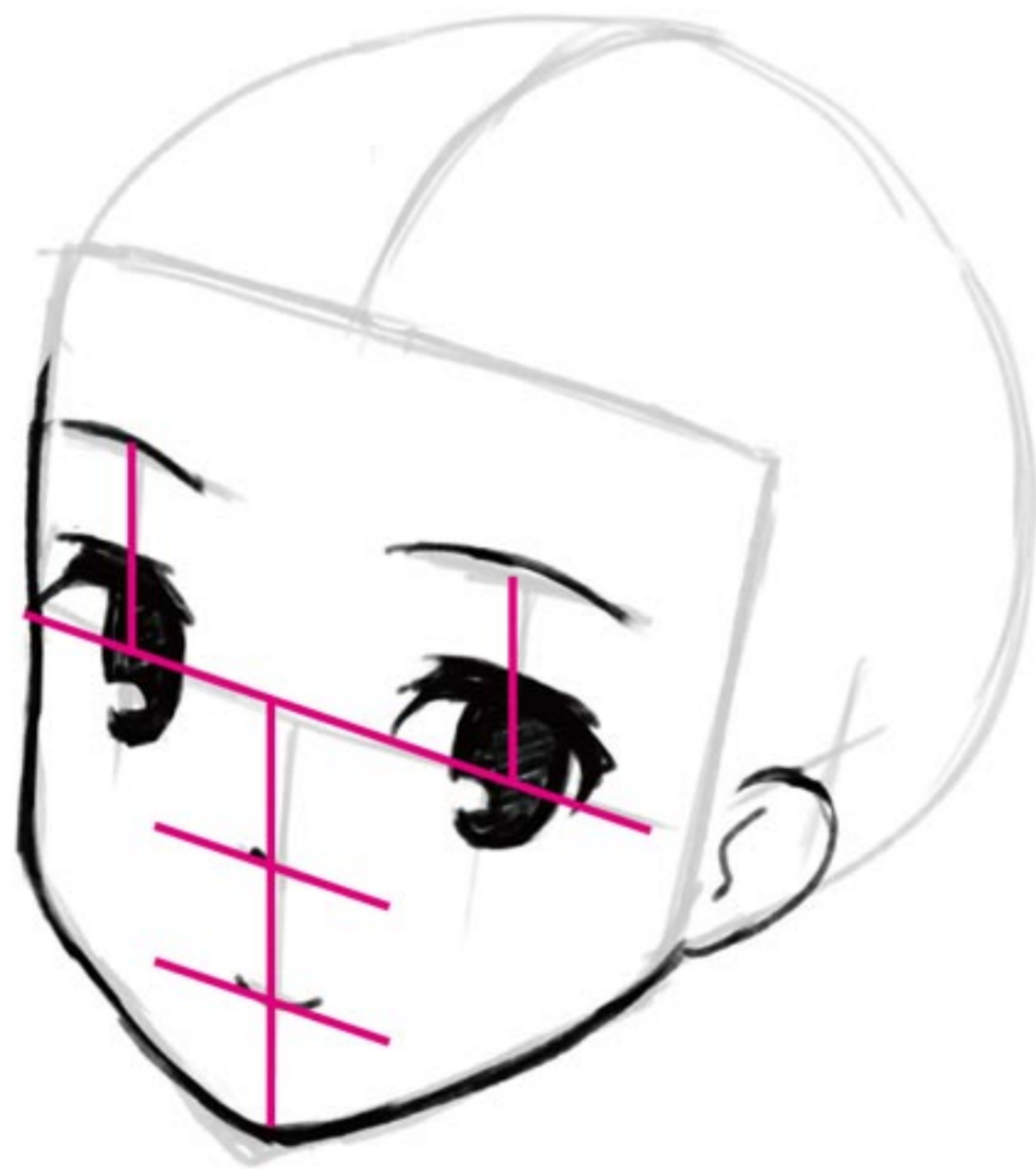
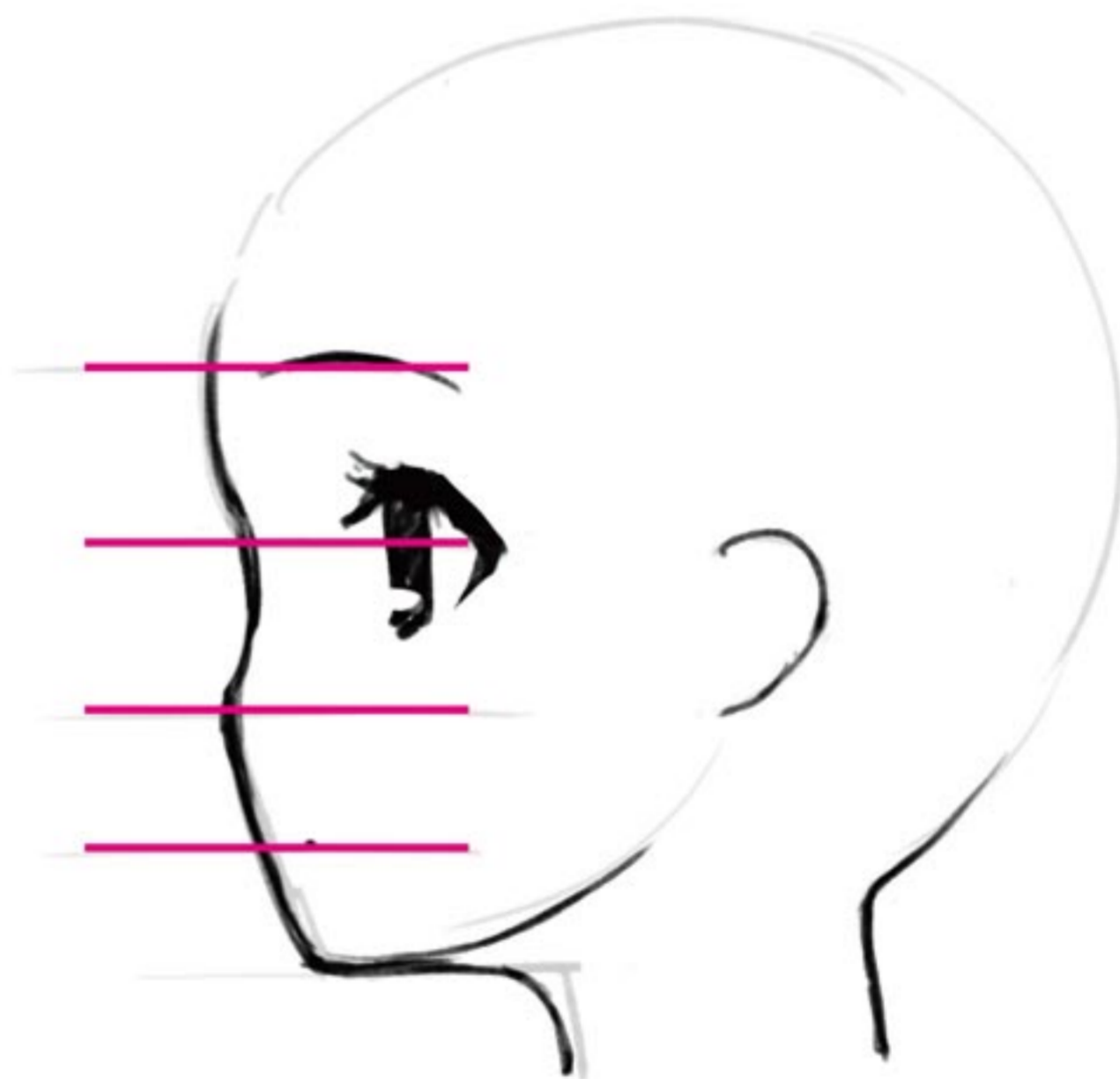
最初に「まずは真似てしまえ」と言ってしまっていますが、もちろんそれだけではいけません。そこで今回は、かわいい顔のパターンを導き出すためのルールや、自分の絵柄を作るためのポイントを中心に説明していきます。目鼻の位置関係に気を付けるだけでも、だいぶ自然な絵になるでしょう。

01 顔のバランス

顔を描く上で、目鼻の位置や大きさなどのバランスはとても大事です。またバランスが一定していないと、見る人に「絵柄が不安定」だという印象を持たれてしまいます。

▶ 基本は「等間隔の法則」

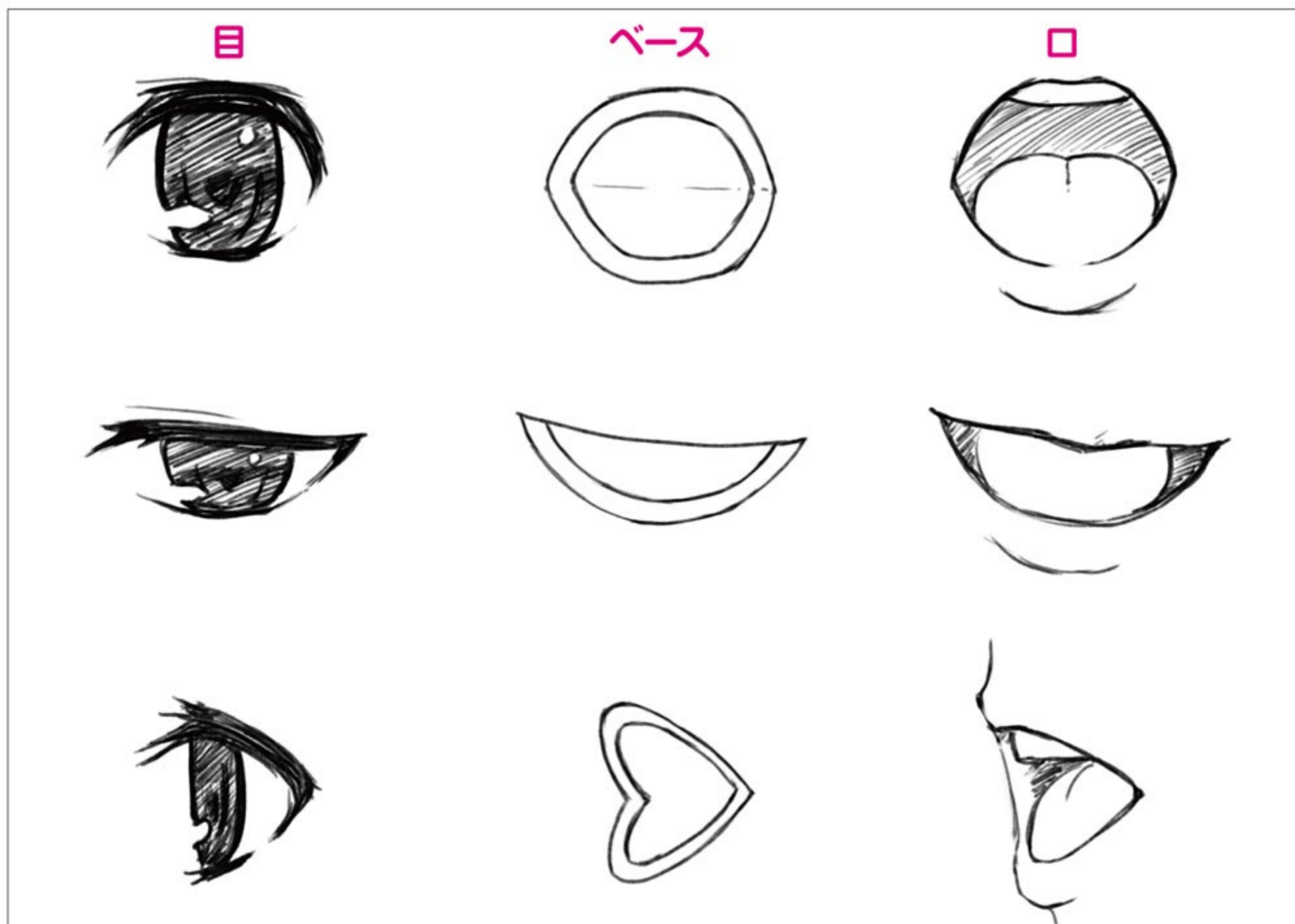
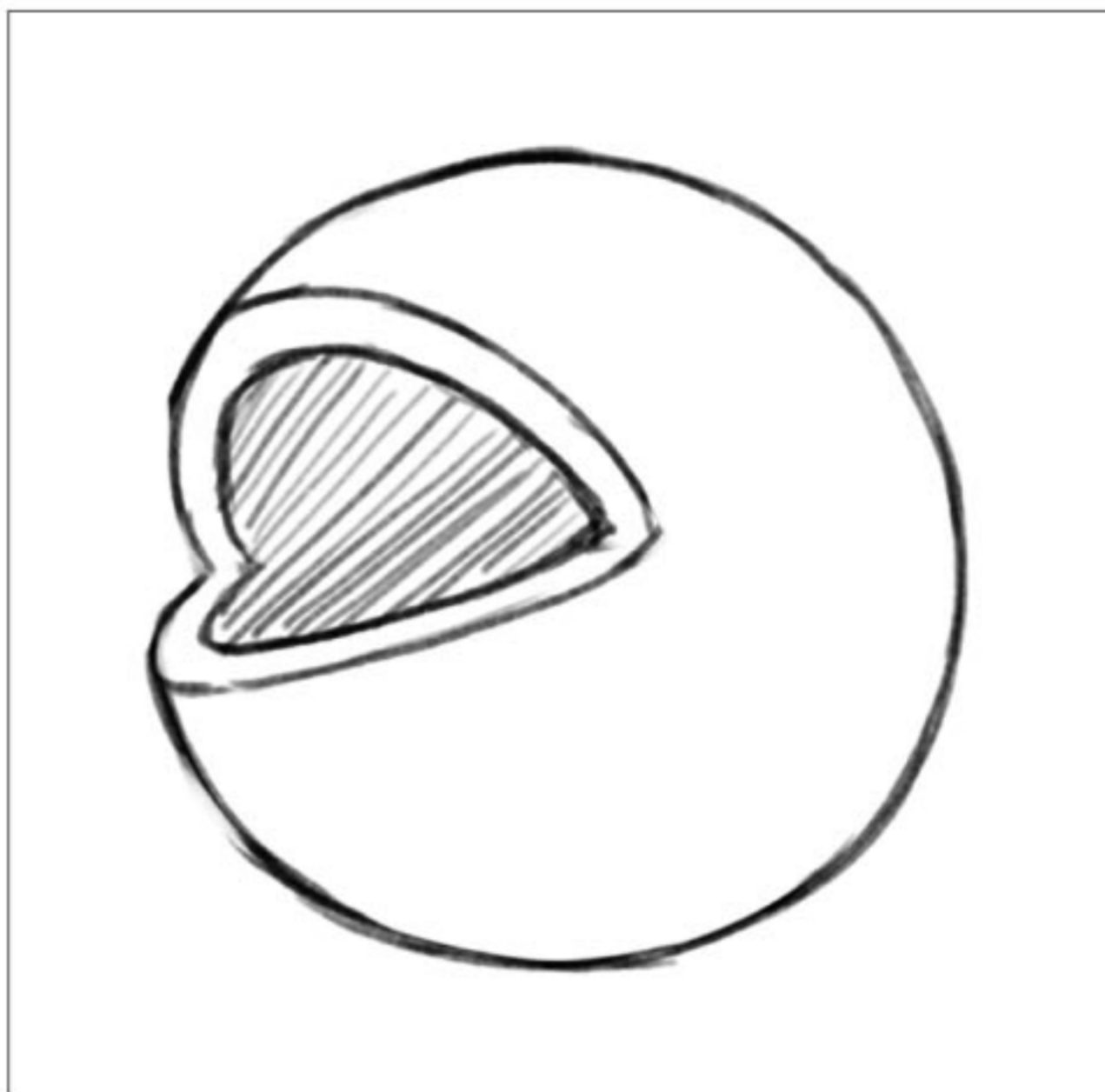
「これが正解！」という決定版のバランスはありませんが､ひとつのガイドとして役立つのが、等間隔の法則。顔の幅、目の間隔、鼻や口、アゴの位置を図のように等間隔にすると、自然なバランスになります。この法則は、かわいい絵柄からちょっとクールな絵柄まで多くの絵柄で有効です。

▶ 正面以外を描くには？

等間隔の法則は、斜め向きの顔や横顔でも有効です。図のように、目の間隔や、口と鼻の配置などを意識しながら描いてみてください。このバランスをベースにして微調整を加え、「自分の絵柄」としていつでも再現できるようにしておくと良いでしょう。

02 目の形と口の形

「目と口じゃあ、形が全然違う」と思いましたか？　それでは、右の図を見てください。パックマンのような切れ込みが入った球ですね。実はこれが、目と口に共通のベースなのです。

▶ パックマンから目と口へ

図を見てもらえば一目瞭然でしょう。目と口の基本構造は同一なのです。こういった基本的な考え方を知っておくと、自分の絵柄を作る際に役立ちますよ。

目　ベース　口

03 鼻の描き方

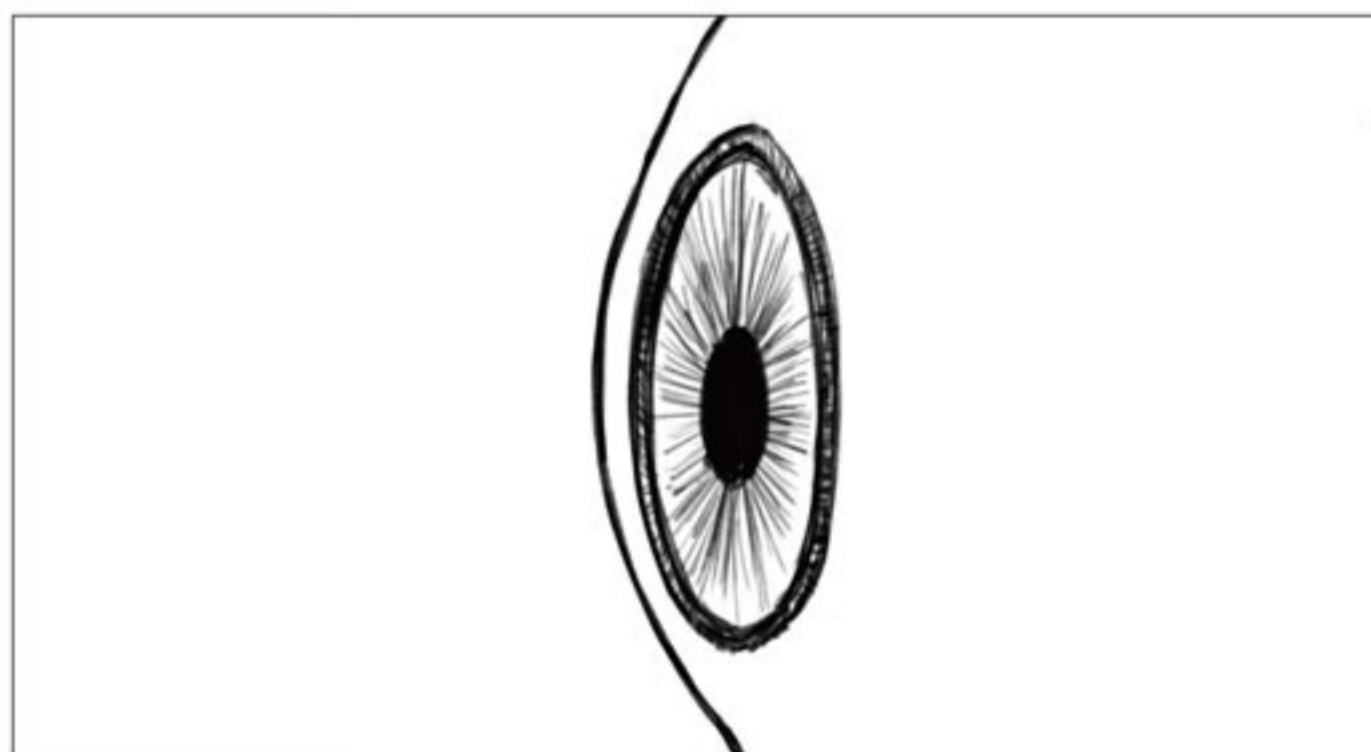
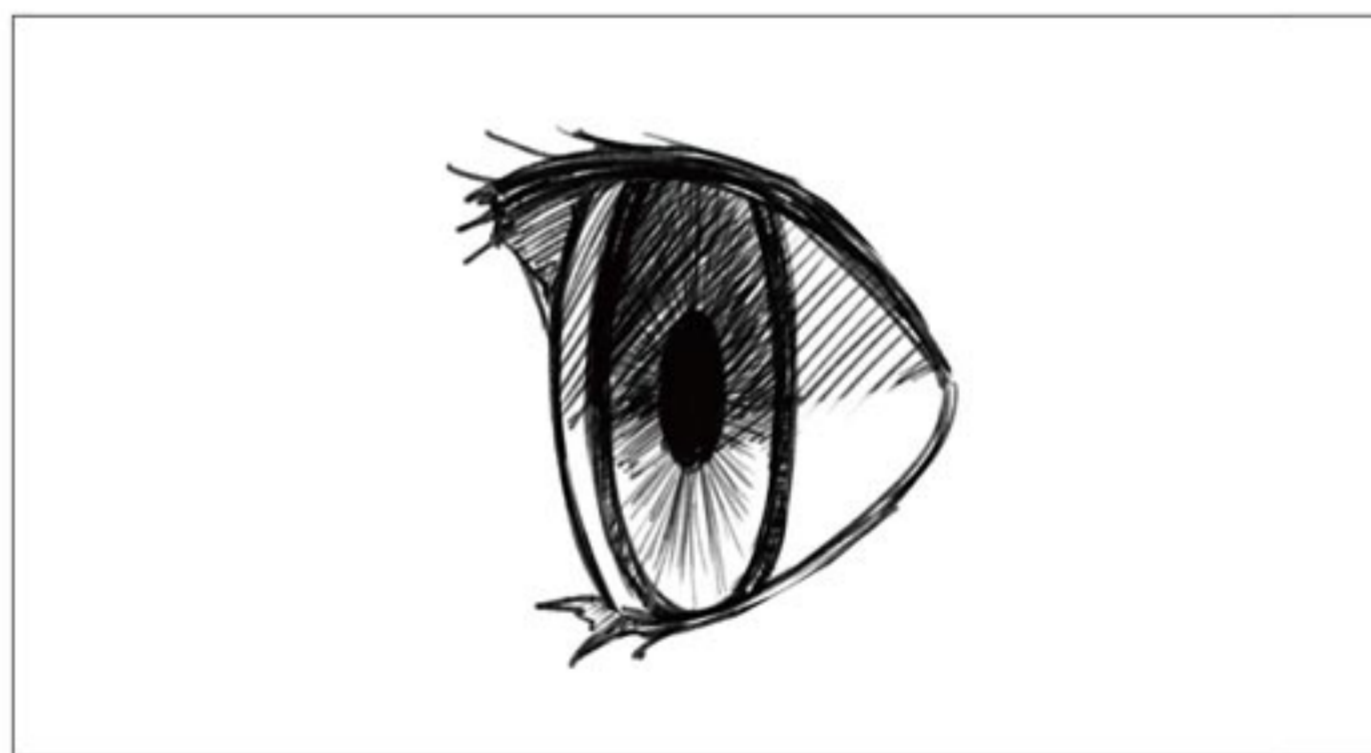
点ですね……で終わりたい所ですが、ポイントを少々書いておきます。斜め向きの顔では、鼻の位置がおかしくなりがちです。そんなときには、仮の鼻梁を描き入れてみましょう。奥側の目をガイドにすると鼻の位置が決めやすいはずです。ここからさらに、赤ちゃんの「鼻が低い」という特徴を取り入れて、鼻の位置を少し手前の目に寄せてもよいでしょう。このアレンジは顔の立体構造と矛盾していますが、二次元なので大丈夫です。

04 顔に影を付ける

「凹凸に従って影を入れ、必要に応じて頬、鼻の頭、唇などにハイライトを加える」というのが基本なのですが、しっかり凹凸を表現してしまうと、いわゆる「濃い顔」になってしまいます。どこまで捨てるかを見極めつつ、省略しながら塗ってください。自分の場合、顔上部のシンプルな影で前髪の影とおでこから眼窩にかけての凹みを表現し、後は鼻と上唇に小さく影を入れるだけに留めることがほとんどです。

05 目の描き方

目はディテールまで細かく塗ることが多いので、解剖学的な知識を持っておくと有利です。ここでは、目の構造を説明しつつ描き方を解説していきましょう。萌えイラストの目は強くデフォルメされていますが、基本的な構造は現実の目と同じであることがわかると思います。目の絵柄を考えるときに、参考にしてください。

1 まずは眼球ですね。黒目には瞳孔と虹彩があります。虹彩は、目の中に入る光の量を調節する板。中央に穴の開いた円盤になっており、遺伝で色が決まります。その中央の穴が瞳孔で、ほとんどの場合真っ黒です。

2 上のような構造に、まぶたの影が落ちます。そうすると、虹彩の上側がまぶたとマツゲの影で暗くなるわけです。下側は光を受けて、虹彩自体の色を放ちます。白目の部分にも影が落ちることを忘れずに。

3 眼球はガラス状なので、光沢反射を入れましょう。上側のハイライトは太陽や照明の光を、下側のハイライトは地面からの照り返しや補助照明の光を表しています。これでだいたい、萌えイラストの目になりますね。

▶ refeia 流 - 目の描き方

私の場合は、目は肌レイヤにブラシで直接塗っています。簡単に手順を説明すると、以下のようになります。コツとしては、目を大きめに描く場合は明るめの綺麗な色で、目を小さく描く場合は黒をしっかり締めて描くと、バランス良く印象の強い目なりますよ。

①黒目の部分を黒く塗り潰す

②虹彩と瞳孔に色を入れて形を整える

③ハイライトを描き加える

06 「顔」のトラブルシューティング

「かわいくない」「なんだか変」「バランスが……」と悩んでしまうこともあるでしょう。そこで最後に、トラブルの解決に役立つ裏技を挙げておきます。うまくいくまで追求するのもいいですが、下のような方法でささっと解決してしまうのも手です。

かわいくならない！

▶ 目と眉の位置を下げる

「等間隔の法則」で示した位置から下げると、かわいさが強調される。

▶ 目を大きく

赤ちゃんの特徴のひとつ。これは問答無用でかわいくなる。

顔のバランスがおかしい！

▶ アゴを丸くする

鼻や口との位置関係があいまいになり、バランスが取りやすくなる。

▶ 鼻と口を小さく（薄く）する

目に注意が引き付けられ、欠点がわかりにくくなる。

▶ 苦手な角度を描かない

正面が苦手な人も多いはず。根本的な解決にはならないが……。

▶ 髪の毛をかぶせる

輪郭がうまく描けない場合は、顔のサイドに髪の毛をかぶせて、隠してしまえばOK。

「顔」を覚えてもらおう

実生活では、まず顔を覚えてもらうことが重要ですね。絵も同じで、顔を覚えてもらえば感想が得やすくなり、イラストを描く人との交流もしやすくなります。ただうまいだけでなく、覚えてもらいやすい顔、気にいってもらいやすい顔を作ってみてください。自分らしい顔が描けるようになれば、描くこと、見てもらうことがもっと楽しくなるでしょう。

Part. 02

彩色のテクニック＆衣服の描き方

ここからは、CGイラスト制作でも最も華やかな工程である「キャラクターの彩色」に入る。迷ってしまいやすい「衣服」の塗り方については、特に詳しく解説していこう。形が複雑なものも、コツをつかめばラクに塗れるのだ。

Chapter.

05 レイヤー分けのコツと色の選び方

　ここからはいよいよ「塗り」に入ります。まずはレイヤー分けから見ていきましょう。レイヤー分けはCGを描く工程の中でもダントツで地味な作業な上、描き手の特徴が現れにくいところでもあります。もちろん細かなテクニックはありますが、パーツごとにレイヤーを分けていくだけで、誰がやってもそう変わらないのです。これだけでは面白くないため、レイヤー分けのコツを解説しつつ、色の選び方についてもお話しようと思います。

　皆さんは、絵を描くときにどうやって色を決めていますか？　アニメやゲームのキャラならば、もともと配色が決まっているのでわかりやすいですね。しかしオリジナルキャラの場合はどうでしょう？「色が多すぎてグチャグチャした感じになってしまった」ということはありませんか？　ここではそんな失敗を避けるために、イラストを鮮やかに見せるためのルールと、違和感がある配色を避けるためのルールを紹介します。

POINT!

- レイヤーを分けると塗りが楽に
- 鮮やかさは組み合わせで決まる
- 背景とキャラで色を変えよう

COLUMN

配色のお助けツール

配色を決めたいけど、どうにも思い浮かばない。メインの色は決まっているので残りの色を決めたい。そんなときに役に立つのが、Webサービス「Adobe Color」(color.adobe.com) です。

▶Adobe Colorの使い方

このサービスは、ベースとなる1色から自動的に好ましい配色パターンを生成したり、ほかの人が作ったカラーパターンを参照することができます。

メニュー上部の「作成」からカラーホイールを触ってみれば、すぐに使い方がわかるでしょう。

「カラールール」では、同系色や、色の散らし方にもルールがあることを学べます。

▶配色にはルールがある

下の配色は、「Adobe Color」で作成されたもの。このように、好ましい配色のパターンが簡単に作れるわけです。ツールで再現できるということは、自然物でも、身の周りのものでも、「美しく見えるからには何かルールにのっとっている」ということが、何となくわかりますね。

自分は、実際にイラストを制作する際にこれを使うことはほとんどありません。あくまでも困ったとき用ですね。しかし、これをいじっておくと配色の感覚が養われ、自分で色を決めるときの助けになります。配色の意味を考えるという意味で、皆さんにも最初に触っておいてほしいWEBサービスなのです。

円形の部分でベースとなる色を決めると、自動的に残りの色が選ばれる。

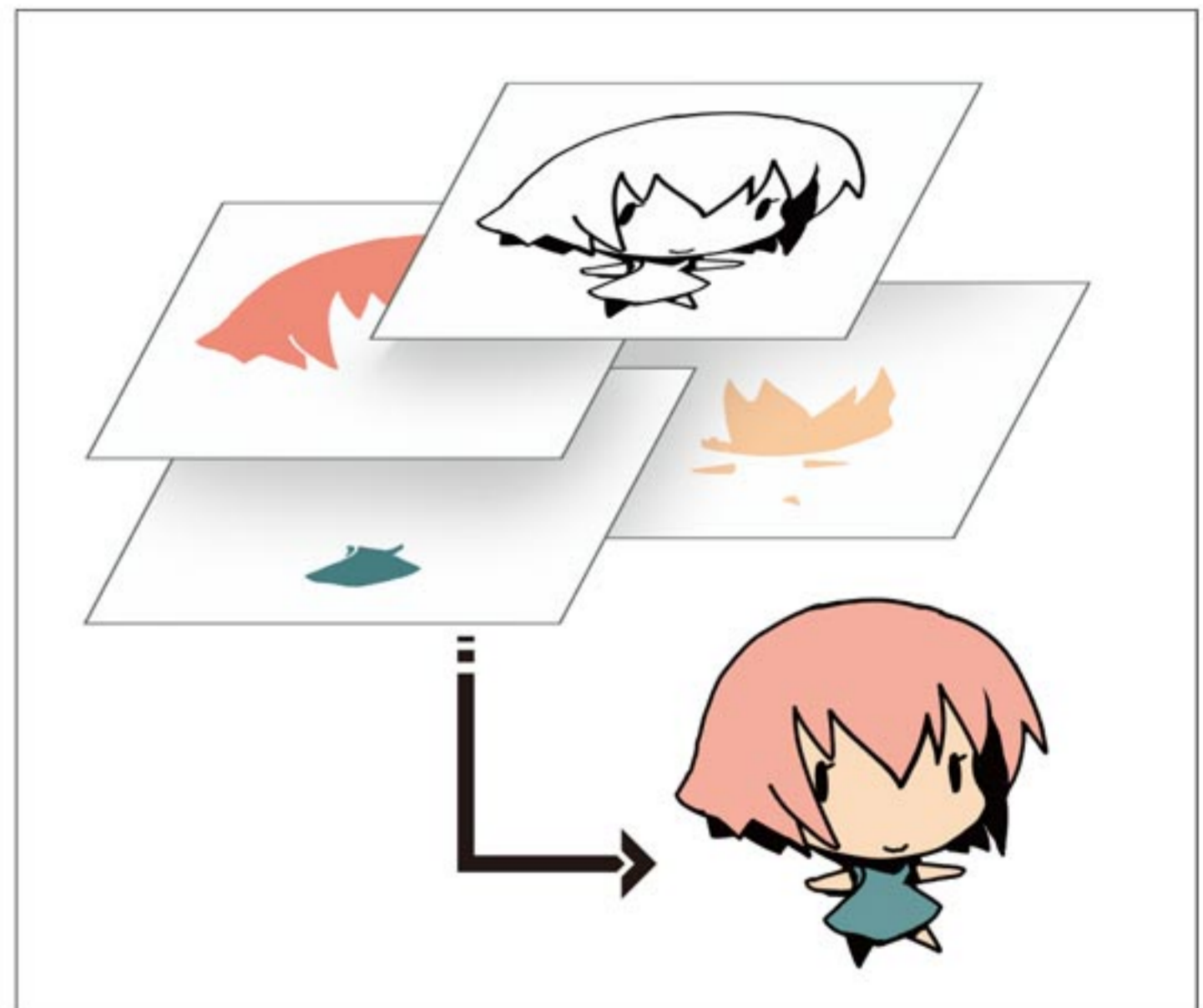
いわゆるガンダムカラーですね。

アリゾナの大地と青空です。

こちらは夜のしじまが迫った夕焼け空。

レイヤーを作成する

レイヤー分けの考え方

レイヤー分けの基本的な考え方は、アニメのセルと同じです。レイヤーを透明なシートと考えて、１枚ごとに１パーツだけ色を付けます。そしてすべてのシートを重ねると、全体に色が付いているという寸法です。

どこまで細かく分けるべきか？

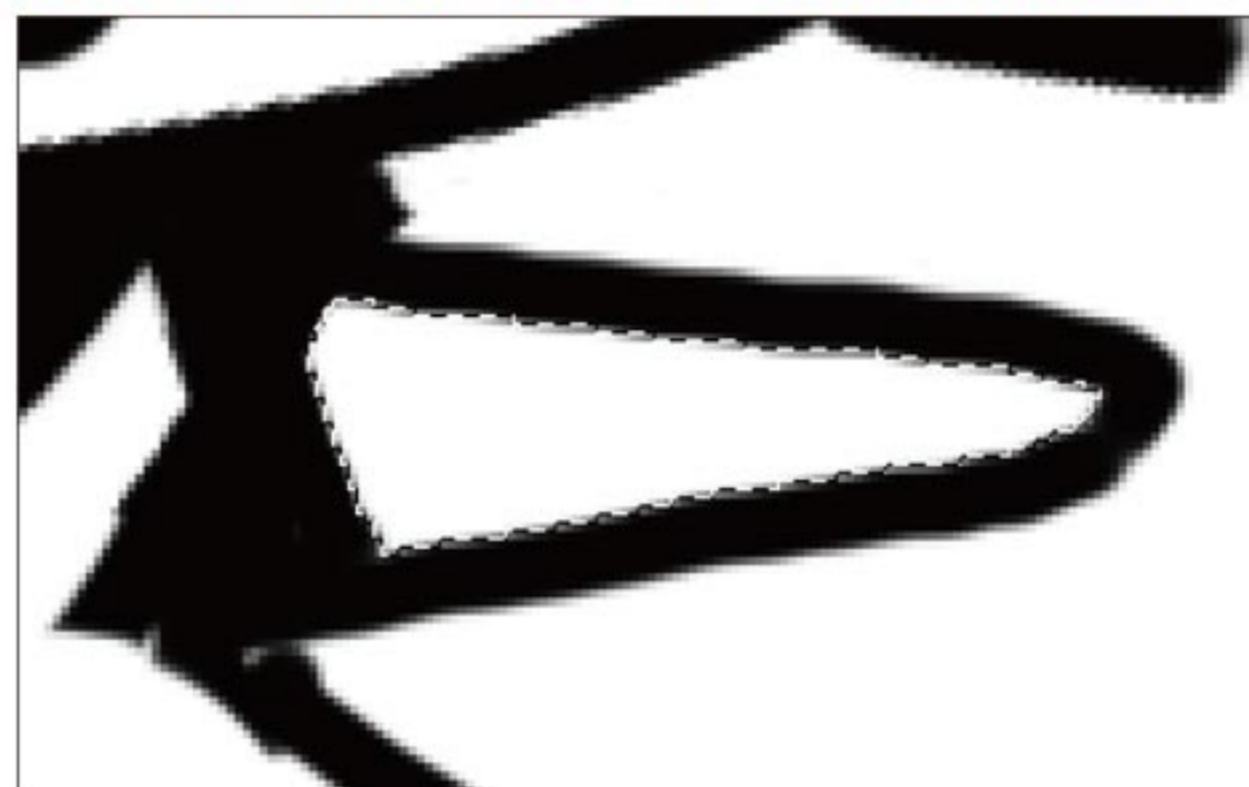
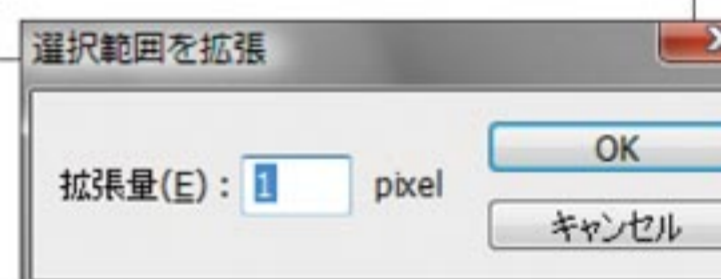
レイヤーをどれくらい細かく分けるかは人それぞれですが、パーツ単位、色単位、前後関係の３つを考慮して分けていくと塗りやすくなるはずです。髪の毛でも、前の房と後ろの房を分けると、作業が楽になったりします。参考までに、今回描いたイラストのレイヤーパレットを載せておきます。多く感じるかもしれませんが、もっと細かく分ける人も大勢いますよ。

線画
電話
ネオン
文字盤
プラスチック
メタル
ボディ
ボディ2
女子
髪
金属シルバー
タイ
金属黄色
服エッジ
腰紙
服黄色
服インナー2
服インナー
肌
スツール
クッション
金属
プラスチック
Background

自動選択を活用する

私の場合は、『Photoshop』が持つ「マジックワンド」（線に囲まれた部分を自動選択するツール）を利用してレイヤーを作っています。彩色作業では多用することになる「透明部分の保護」と同じく、ほとんどのお絵描きツールが似たような機能を持っているので、少し詳しく触れておきましょう。なお、色選びは次の工程で行うので、配色は気にしなくても大丈夫です。

①マジックワンドで自動選択

まずは、塗りたいパーツをマジックワンドで自動選択します。続いて選択範囲を少し広げ、線の中央ぐらいまで範囲に収めてから塗りつぶします。範囲を広げても、線の境目や髪の毛の先などのとがった部分にはすき間ができてしまうので、細めのブラシで埋めていきます。また線が切れている部分は、塗りに使う色で閉じてからマジックワンドを使えばOKです。

②選択範囲を拡張

見えない部分は手を抜こう

キッチリ下塗りしていくのは手間が掛かるので、仕上がりに影響が出ない部分で手を抜きましょう。例では、肌レイヤーの塗りがほかのパーツまではみ出していますが、完成イラストでは髪のレイヤーや服のレイヤーが上に重なって見えなくなるため、問題ないわけです。また、塗りをはみ出させておくと「髪と肌の境目に背景の色が見える」といった事故を防げます。仕上がりのためにも、積極的にはみ出させるべきなのです。

配色を決める

レイヤー分けができたら、次は色を決めましょう。色鮮やかで、かつ調和の取れた配色を作るためのルールを挙げていきますので、参考にしながら好きな色で塗りつぶし、納得できる配色になるまで試してください。すでにパーツごとにレイヤーが分かれており、色の変更は簡単です。

04 色鮮やかに塗る

鮮やかな色とはどんな色だと思いますか？　赤でしょうか。では、赤いお皿の上のトマトと、グリーンサラダの上に盛られたトマト、どちらが鮮やかでしょう？　これは後者ですよね。鮮やかさは、組み合わせに大きく左右されるのです。赤と緑、青と黄色といった対照的な組み合わせを選ぶと、強力な鮮やかさが出せますよ。

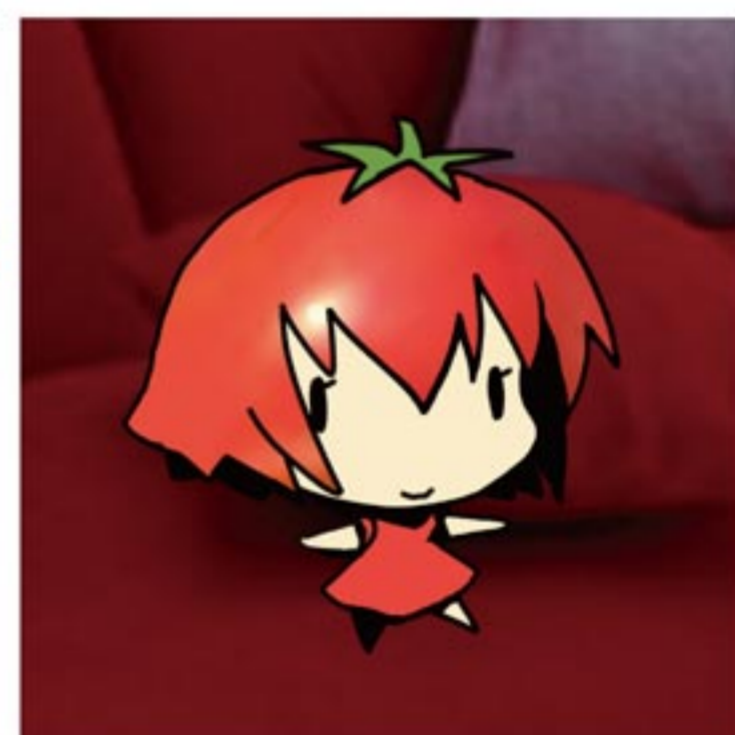
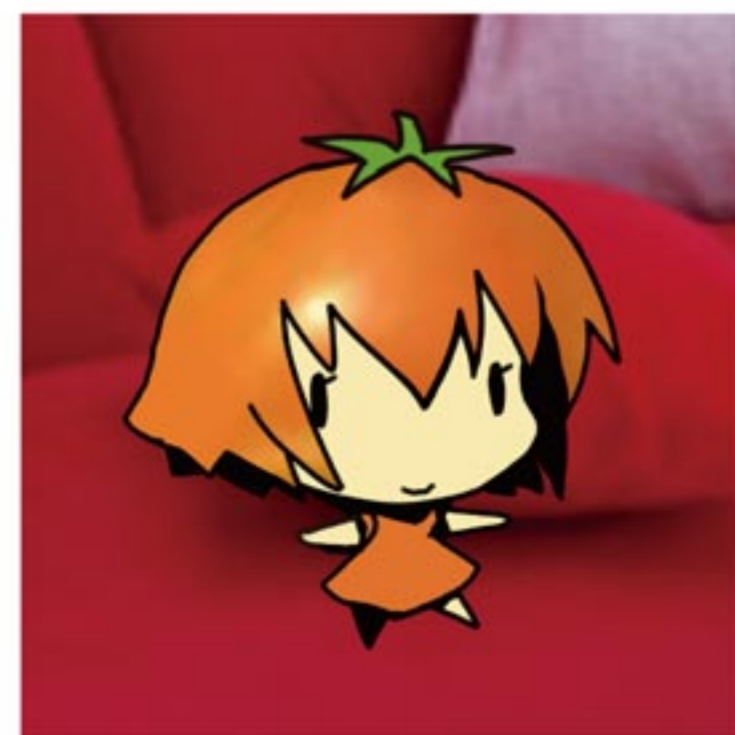
色がバラバラになったら

鮮やかにするために強い色をいくつも使っていると、チグハグな感じになることがあります。そんな問題を解決し、色彩を調和させる方法を紹介しましょう。

まずは、01全体的に色を弱くする方法。イラストのパンチ力は減りますが、穏やかな印象にできます。キャラ設定で色が決まっている場合にも効果的です。02色の数を減らす方法では、メインの色を決め、ほかの色はその色に近づけます。例えば、赤と青をメインにするなら、ほかの色は青か赤に寄せてしまうわけです。この方法を使えば、色の強さを保ったままイメージをまとめられることが多いでしょう。

キャラを浮き立たせる

配色で、キャラを背景から浮き立たせるテクニックも紹介しましょう。01まずは背景とキャラの明るさを変えるやり方。02「赤系の背景に青系のキャラ」というように、キャラと背景で色を分けるのも有効です。キャラに少し緑色を混ぜる程度でも、グッと目立ちますよ。03また、背景を真っ白にすると強烈にキャラが浮き立ちます。ただ、白背景や黒背景は簡単なので、ついつい多用しがち。真っ白&真っ黒に頼りすぎないようにしましょう。

01明るさを変える

02色を変える

06 黄色と青の組み合わせ

作例では、服と髪を黄色と青の組み合わせで塗り、ポイントとして赤いネクタイを使いました。また、背景を暖かい色にしてキャラを浮き立たせています。例えばこれを白背景にする場合はやや色数が少なくなり過ぎるので、髪の毛を赤系か紫系にするとよいかもしれません。
また、このように対抗する色を使ったときに「これは色がケンカしている…」と感じることがあります。そういう場合は、
01境界線をシンプルにする
02面積の差をつけて主従関係にする
という方法でケンカを起こりにくくすることができます。

配色はパズルのようなもの

鮮やかさ、色のバランス、背景との関係。色の組み合わせを決める際に考えるべきことは、とてもたくさんあります。「色鮮やかにキャラを塗ったら、背景と合わなくなった」というように、相互に影響があるのも難しいところです。変になったら塗り直しながら、パズルのようにうまくハマる配色を探してみましょう。

Chapter.

06 肌と髪を効率よく塗るには？

　みずみずしい肌とつややかな髪で、見る人の目を釘付けに！　ということで、本項では肌と髪の塗り方を解説します。肌と髪は大変目立つ部分で、ほとんどのイラストで重要な位置を占めるため、得意になると有利になりますよ。

　さて、人間の身体は複雑な凹凸でできていますね。線画のときは端を描くだけでしたが、塗りでは身体の曲面を濃淡・陰影で表現します。しかしすべてを立体的に把握し、光源を意識して描こうとするととても大変です。そこで今回は、手早く簡単に「肌っぽさ」を出す方法を紹介します。勘所を押さえておけば、光源の位置や角度などについては細かく考えなくても描けてしまうのです。

　後半では髪の毛を塗ります。髪は肌に比べるとデフォルメが強いので、覚えることは多くありません。髪の塗り方は人それぞれですが、ここでは比較的影の強い塗りにしました。長い髪は画面を飾る道具にもなるので、うまく生かしましょう！

POINT!

- 影が付きやすい箇所を覚える
- ハイライトは「だいたい」で OK
- 髪の影はメリハリが大切

COLUMN

光と影のバランス

光ある所に影あり。現実では、陰影はいたるところにあります。曲面を見ると、ハイライト以外は徐々に明るさが変化して、陰影を形作っています。イラストでもそれを細かく表現すべきでしょうか？

そこは描く人の自由にしてしまいましょう。とりあえず何も考えずに「真面目」に塗ると、光と影がだいたい半分ぐらいになりますね。そこから増やすか減らすかは、どのようなイラストを描きたいかを意識しながら決めましょう。彩色の中でも、イラストの印象を決める大きなポイントのひとつが、陰影の量なのです。

このようにしっかり影を入れると、生々しくてエッチな感じが出ます。

▶影の量で印象を操る

右にある２つのイラストを見比べてください。同じ線画を用いて影の量を変えただけなのですが、受ける印象はだいぶ違うと思います。まず影が多い方は生々しくてエロティックな感じが、影が少ない方は爽やかで清潔な感じがしますね。影の量を変えることで、イラストの印象をコントロールできるわけです。

一時は影が少ない絵が主流になっていましたが、今は肉感的な絵が増えています。また、下の例のようにすっきりしているように見えても、薄い影を丁寧に入れて立体感を出している絵も増えました。時代は巡るものですね。

影のボリュームを絞っていくと、明るく軽やかなイメージになります。

肌と髪の彩色

すっきりとした塗りも現代的で良いのですが、今回は肌の要素を多めに盛っていこうと思います。だんだんと影を重くしていくので、軽めの塗りにしたい場合は途中で止めてしまえばOKです。髪についても、影やハイライトを強くして、真夏の光線を表現しています。

肌に陰影を付ける

手早く肌らしい陰影を付けられる方法を挙げていきます。「光源があっちで、それに対して肌の角度がこうだから……」といった面倒な計算は、スキップしてしまいましょう。

凹んだ部分を覚えよう

人間の体で影ができやすい部分は、決まっています。そう、肌が凹んでいる部分です。

01前髪の生え際、02首、03ワキ、04胸と胴の境目、05みぞおち、06へそ、07ヒジの骨の横、08腰骨の横、09ふとももの内側。主な凹みはこのくらいでしょう。大雑把でいいので、これらの部分を暗くしてみてください。不思議なことに、これだけで急に肌の存在感が増します。イラストのテイストによっては、これらの影の形を整えるだけで完成にしてもいいぐらいです。

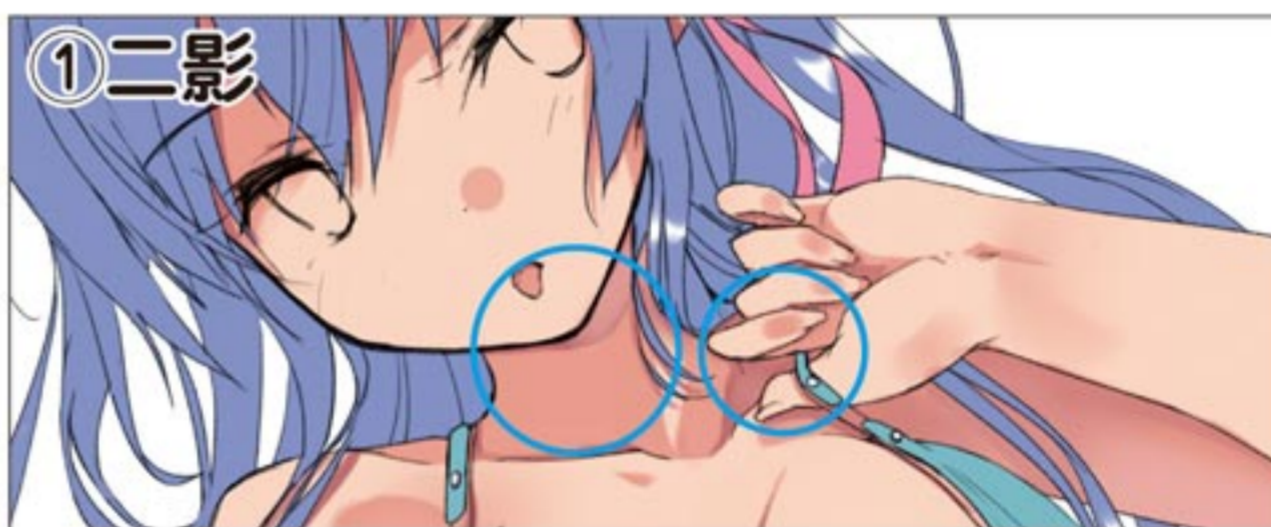
01
02
03
04
05
06
07
08
09

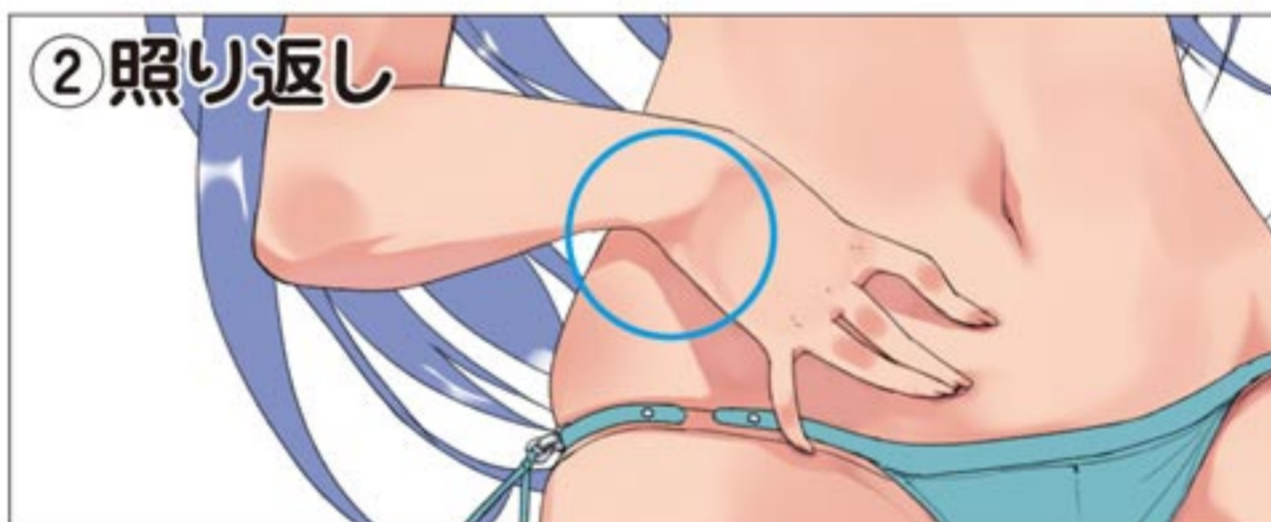
曲がったところが影のポイント

次は濃淡を入れて、滑らかなうねりを表現していきます。ここでも実は、光源についてはそれほど考えていません。ポイントになるのは、関節や胸などの肌が盛り上がったり曲がったりしている部分。「肌が折れ曲がったら、光源から遠い方の面が影になる」のです。このルールを覚えておけば、どこに影を付けるべきか判断しやすくなると思います。

二影と照り返しでプロっぽく

①二影

CG イラスト用語では、普通の影を一影、さらに暗い部分を二影と言います。絵にメリハリを付けるため、首周り、胴と腕の間など光が入りにくいところはスポットで暗くしましょう。

②照り返し

また、影の暗い側を少しだけ明るくしておくと、地面などからの反射光を受けている感じが表現できます。ここが照り返しです。

02 肌のハイライトと色調整

肌は、しっとりとしたマットな質感とテカるような光沢、両方の特徴を持ちます。ハイライトを入れるときは、どちらを表現するか意識してください。

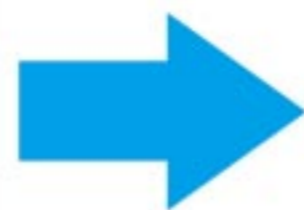
▶ ハイライト① マット反射

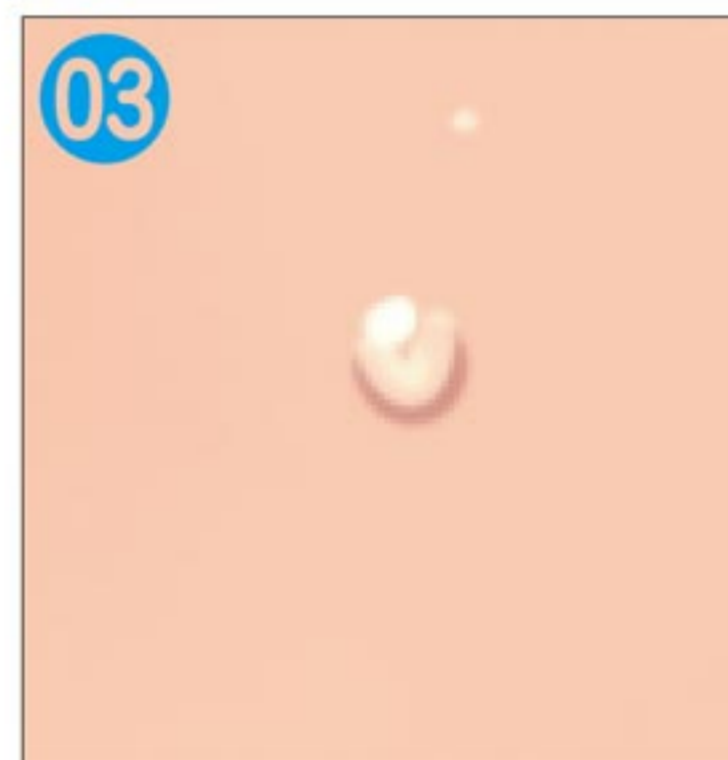
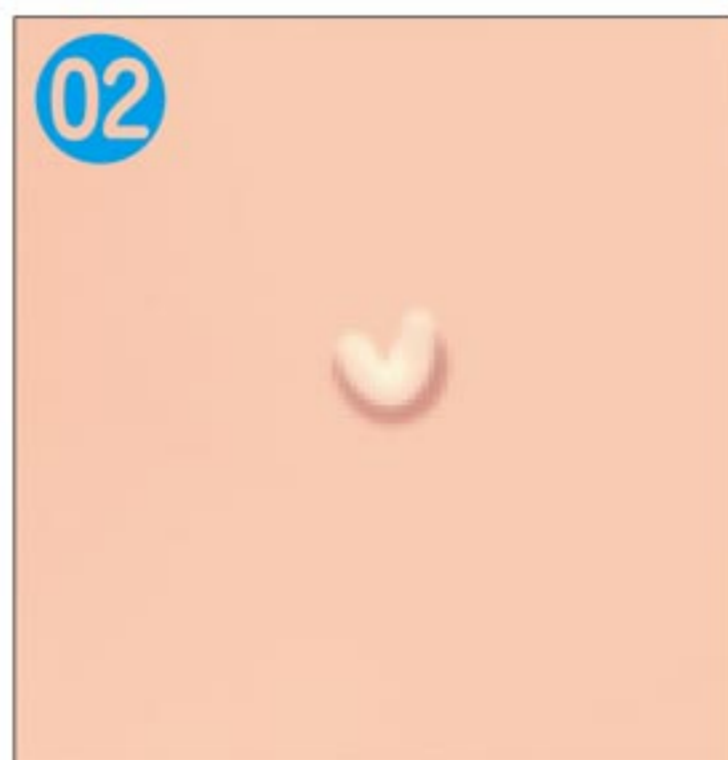
光を垂直に近い角度で受けている面を明るくしましょう。だいたいでいいので、光の角度を考えて、出っ張った部分や光源を向いた面を柔らかく彩色するのです。なお、右図ではハイライトが見えやすいように肌の色を暗くしています。

▶ ハイライト② 光沢反射

光の角度などから光沢ができる場所を計算するのは大変困難です。物理的に間違っていても誰も気が付かないので、勘で入れてしまいましょう。肩などの丸い部分、そして腹筋のラインなどの急激に凹んでいる部分。この２点に反射を入れると、見栄えが良くなりますよ。

▶ 肌色とは言うけれど

肌の色を調整して、よりイメージに近づけます。背景などにもよりますが、肌の基本色はやや黄色より、影は少し赤よりに調整すると、肌らしい感じが出ます。ただ、光をあまり意識しないイラストには合わないことも。そんなときは普通の肌色のままでいいでしょう。

▶ 水滴を加えてみよう

オマケ的な小技として、汗などの水滴を描く方法も紹介します。01二影に近い色で影を、02肌より少し明るい色で下からの反射を入れ、03白に近い色で上からの反射を加えたら完成です。

水の表現は難しいですが、水滴は小さくて形が単純なので楽ですね。サイズによっては白の点だけでいいでしょう。汗を加えると急にエッチな感じになるので、ご利用は自己責任で！

03 髪の毛を塗る

線画の流れを活かして影を付けていきます。基本的には、光源が左上なら毛束の右下を暗くすればOKです。

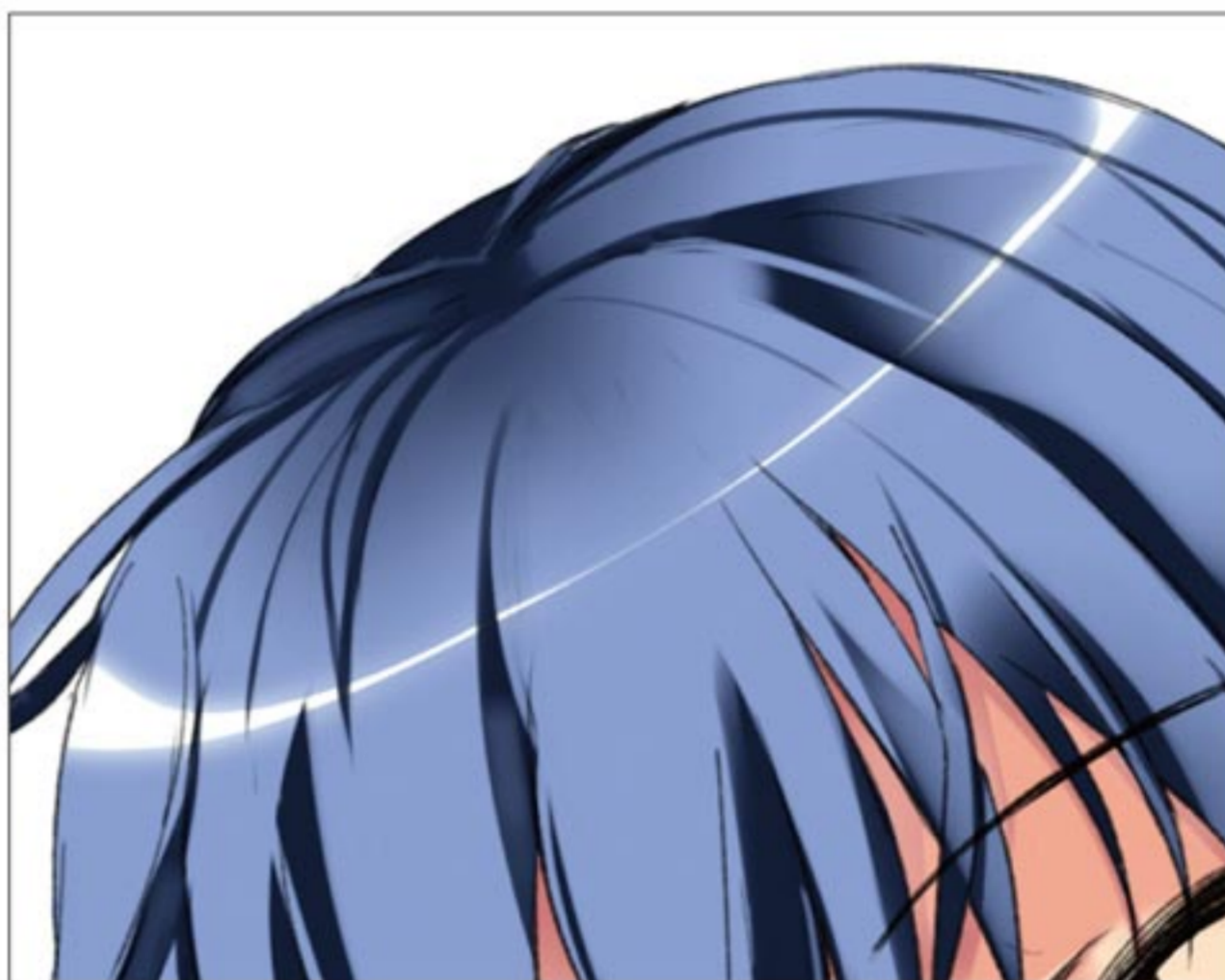
影に大小を付ける

ひたすら明暗明暗と入れていくだけでは、平坦な印象になってしまいます。まず大きな単位で陰影を入れ、その周りに小さな影を加えるようにしましょう。Chapter.03の髪のところでも説明したように、大きな部分と小さな部分、両方描いていくことを心がけてください。

影で前後関係を見せる

前髪は明るく、後ろ髪は暗く塗ります。そうすると、髪の毛の前後関係がわかりやすくなり立体感が増しますよ。

髪のハイライトは大胆に

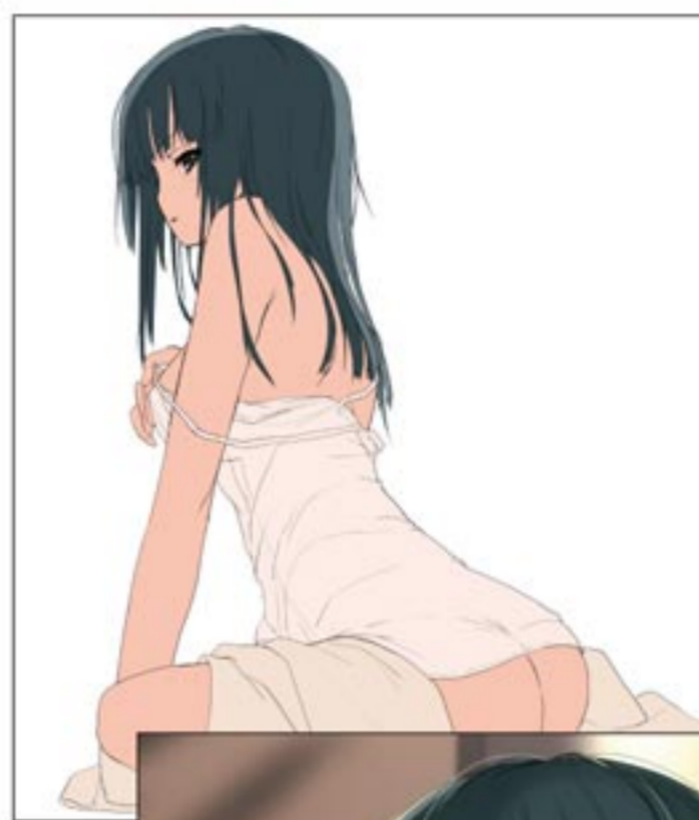
ハイライトの位置にも簡単なルールがあり、髪の毛の房が大きく曲がっていて、かつ影になっていない部分に入れると自然です。平面の場合キッチリ角度が合わないと強い反射は起こりませんが、球体ならどこかは必ず太陽光を反射します。つまり、曲面を適当に光らせておけば、高確率で正しい反射になるわけです。光沢反射は計算が難しいので、光源がない側にハイライトを入れてしまってもOK。髪全体を見ながらバランスを取りましょう。

「いつもの塗り」で個性を出す

作例では影やハイライトを多めに入れ、多様な技法を使っています。しかしイラストには省略の美学といった面があり、どう減らすか、何を残すのかで個性が表れるもの。軽い塗りでも鎖骨の影にはこだわる、光源に関係なくおへそには縦の影を入れる、といった癖が付くと、そこから「いつものあなたの絵」が生まれます。多彩な表現も重要ながら、あえてパターン化するのも魅力につながるのです。

Chapter.

07 布地のシワと陰影を攻略する

今回のテーマは衣服。特に布の描き方に焦点を当てて解説していきます。布についてはChapter.03でも触れましたが、さらに深く掘り下げてみましょう。布と言っても、厚みによって性質が異なります。体の線を出せるのは薄い布の特権ですし、厚い布のスカートをはかせれば立体的なシルエットが作れるのです。

さて、服や布で一番難しいのは、「シワ」でしょう。実際のところ、慣れていてもちゃんと描こうとすると相当難しいもの。複雑なシワを、頭の中でシミュレートして紙の上に再現することを考えると……気が遠くなりますね。しかし描き慣れると、人体や机、椅子などよりも楽に描けることに気が付きます。これは、形の自由度が高いから。布地は、元から全体がぐにゃぐにゃに歪んでいるため、多少雑に描いても「歪み」が目立たないというわけです。少し気が楽になりましたか？　厳密に描くのは困難ですが、ルールを知っていれば「それっぽく」描くことはできます。あきらめずにいきましょう。

POINT!

- 薄い布は体に貼り付きやすい
- シワで体のラインを強調できる
- 厚い布のシワは直線で描く

COLUMN

何のために服を描くのか？

イラストを描いていると、リアルな布地の表現にあこがれるものです。イラストを描く人なら、必死に練習して西洋絵画のような布地を描けるようになった自分を想像したことがあるのではないでしょうか？

しかし、イラストを見る立場になって考えると、また違います。布地がリアルじゃないイラストを見て、「このイラストはダメだ」と思うでしょうか？　そんなことはないですよね。

▶「リアルさ」にとらわれないように！

一度、服の役割について考えてみましょう。服を着る理由は、寒さを防ぐため、地肌を守るため、わいせつな状態を避けるため、装飾のため、だいたいこの４つです。「リアルな布を身に付けるため」に服を着ているわけではないですよね。「イラスト内の服」の役割も、基本的には変わりません。寒そうに、またケガしやすそうに見えないように、エロくなりすぎないように、より美しく見えるように服を描き入れるわけですね。

絵柄によっては、シワや陰影が装飾の役割を果たします。つまり、それを入れることで絵全体のバランスが良くなるならば、現実ではありえない位置にシワを描き入れてもいいわけです。

▶それでもリアルを追求したいなら

とはいえ、リアルに描きたいという誘惑は避けがたいもの。こだわりたい人は、いろいろな写真を集めて観察しながら練習しましょう。また、石像などの立体物の写真も参考になります。石像は、実際の服よりも形状や陰影が把握しやすいためです。

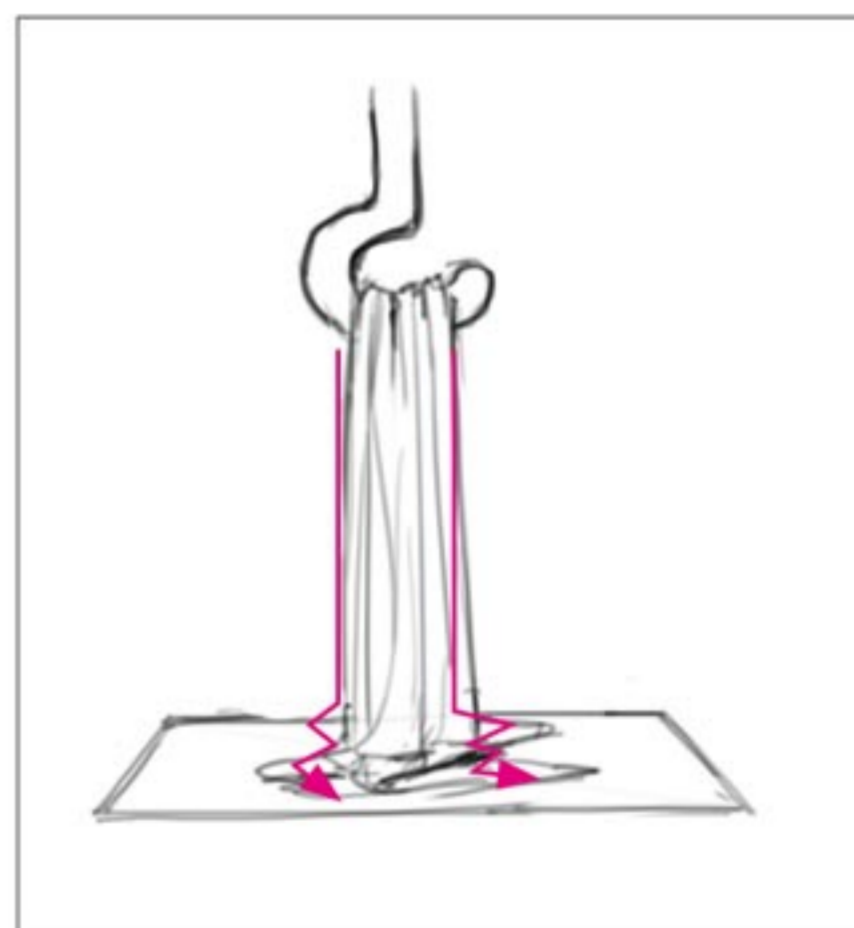
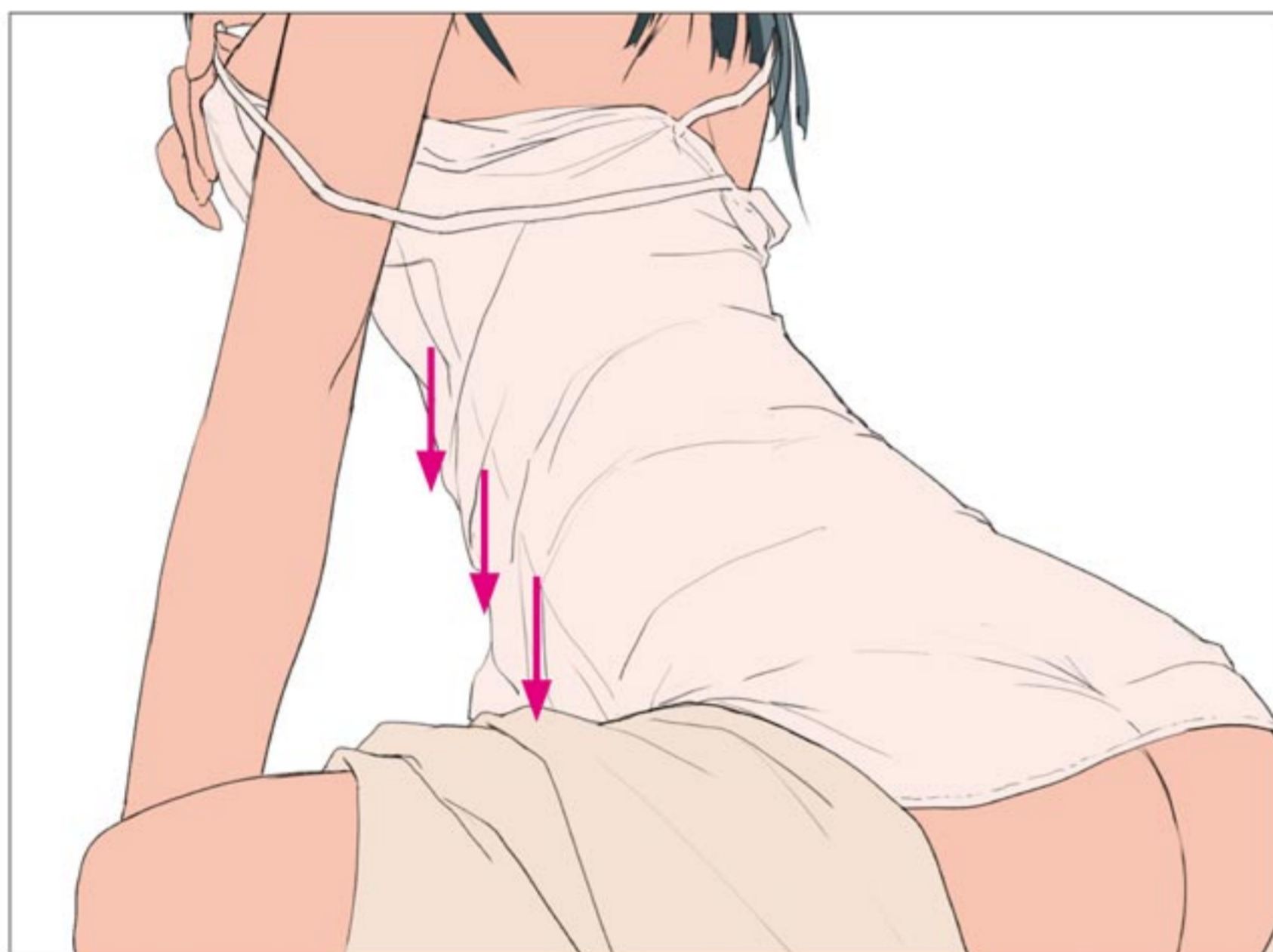
ミケランジェロの「サン・ピエトロのピエタ」など、よくできた石像は良いお手本になる。
Photo:Stanislav Traykov

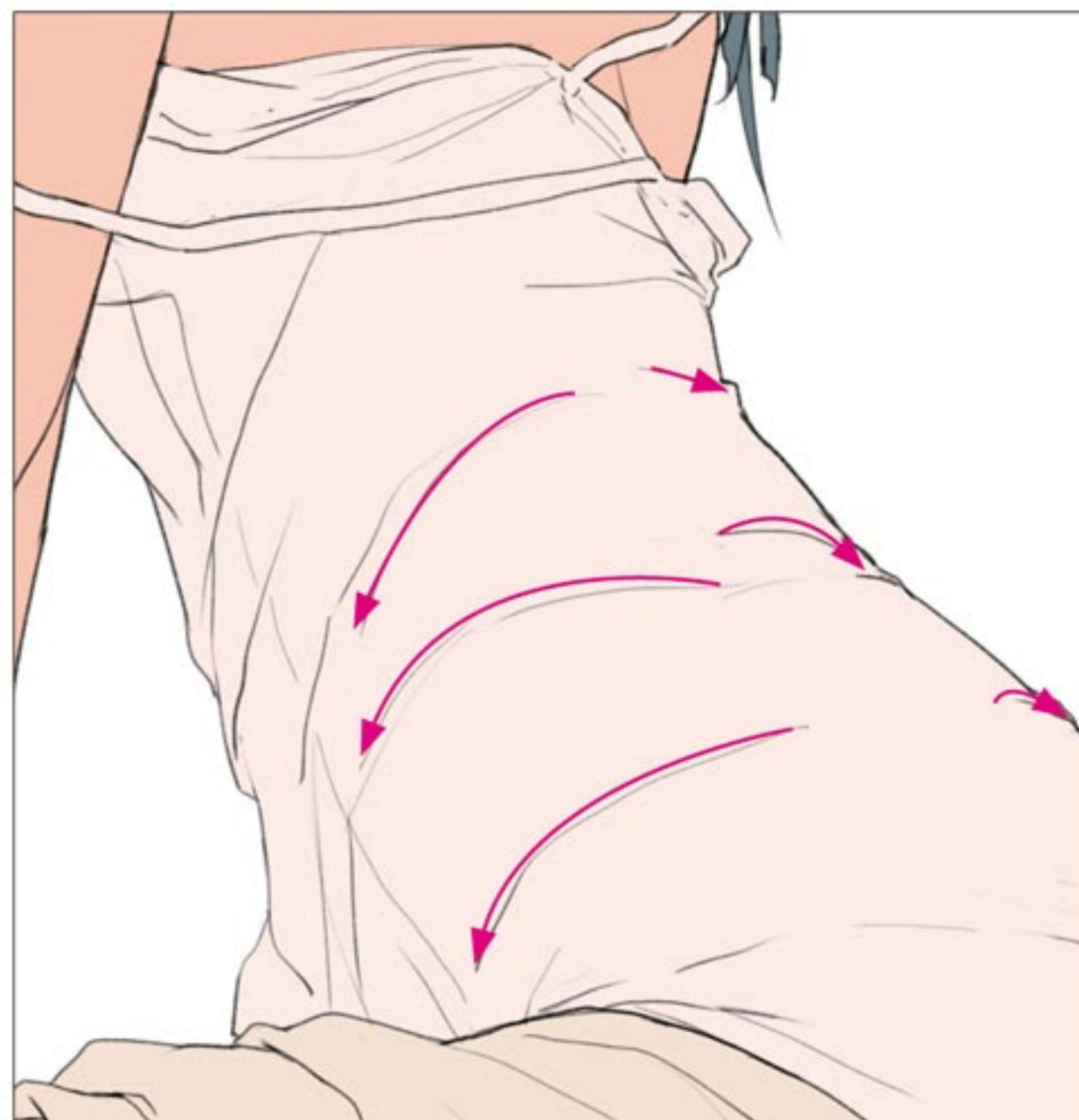
薄い布を描く

今回は、薄い布と厚い布に分けて説明します。線画のところではシワの方向と位置について大まかに書きましたが、ここでは布地の性質による違いに踏み込み、また布を使った効果的な演出法にも触れたいと思います。陰影の付け方については、肌の塗りで説明したことが応用できるでしょう。普通の布地は肌よりもマットなので、ハイライトを控えめにすればOKです。では、薄い布から見ていきます。

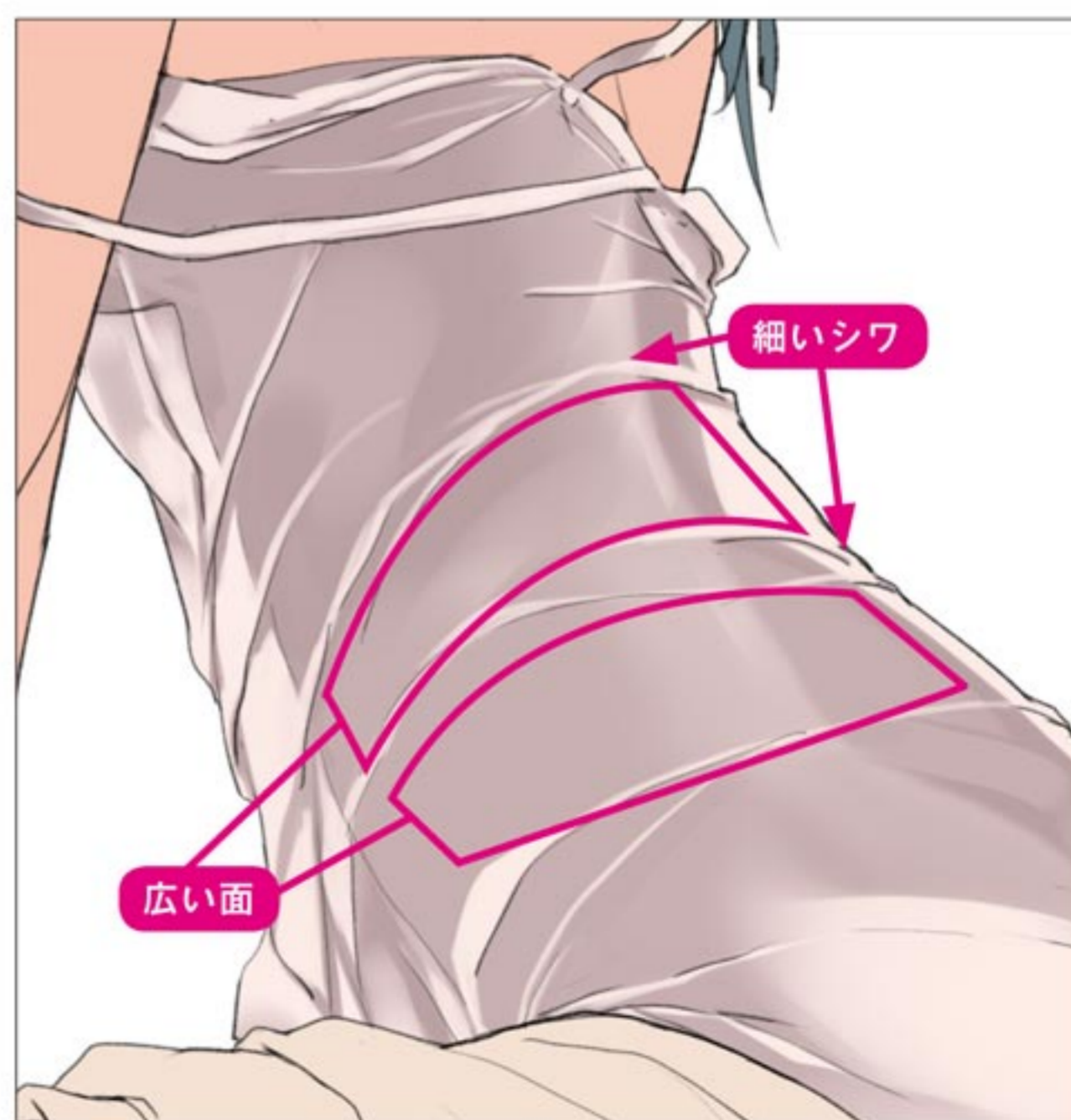
01 薄い布の特徴

重力を意識しよう

薄くてやわらかい布の場合は、支えるものが無ければ重力に従って真下にたれます。また簡単に曲がるため、下側が地面などに触れて折れ曲がっても、全体のシルエットにはあまり影響しません。

▶ 体の線が出しやすい！

薄く柔らかい布は、下側に物があればぴったりとくっ付きます。こういった布はボディラインが出せるので、ちょっとエッチなイラストを描くときに役立ちます。

02 薄い布ならではの表現

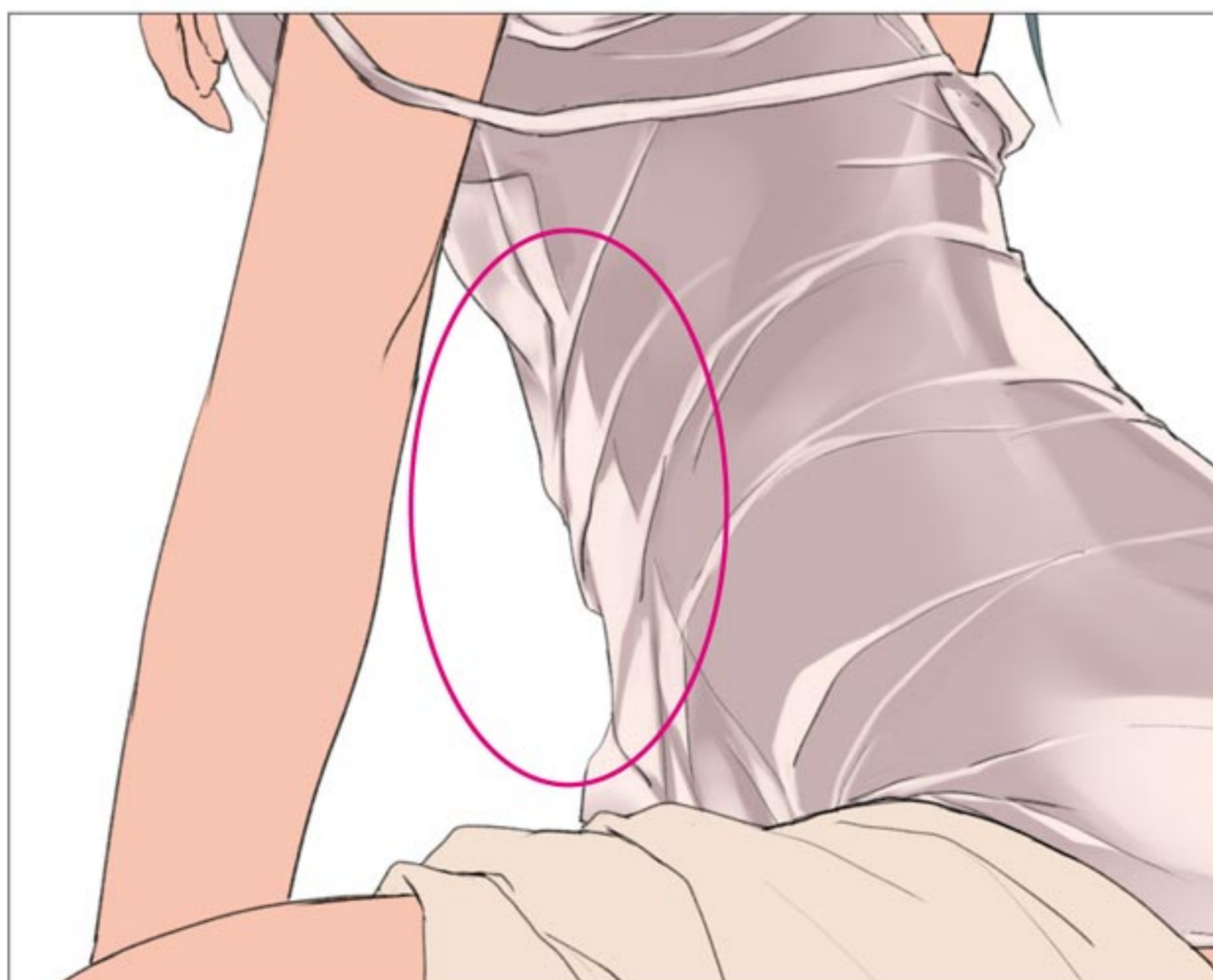
▶ 細かいシワでメリハリを！

薄手の布では、シワが細かくなります。上で触れたように「下にある物に沿いやすい」ため、衣服として着せた場合は、滑らかな面のところどころに細いシワができるといった状態になります。シワの位置を決める際には、滑らかな広い面と細いシワのコントラストを活かしたいところ。全体が滑らかでは物足りない印象になりがちです。また全体に細々とした描き込みが入っていても、単調になってしまいます。メリハリを効かせて、寄っても引いても見栄えの良い画面構成を意識してください。

シワで「谷間」を強調する

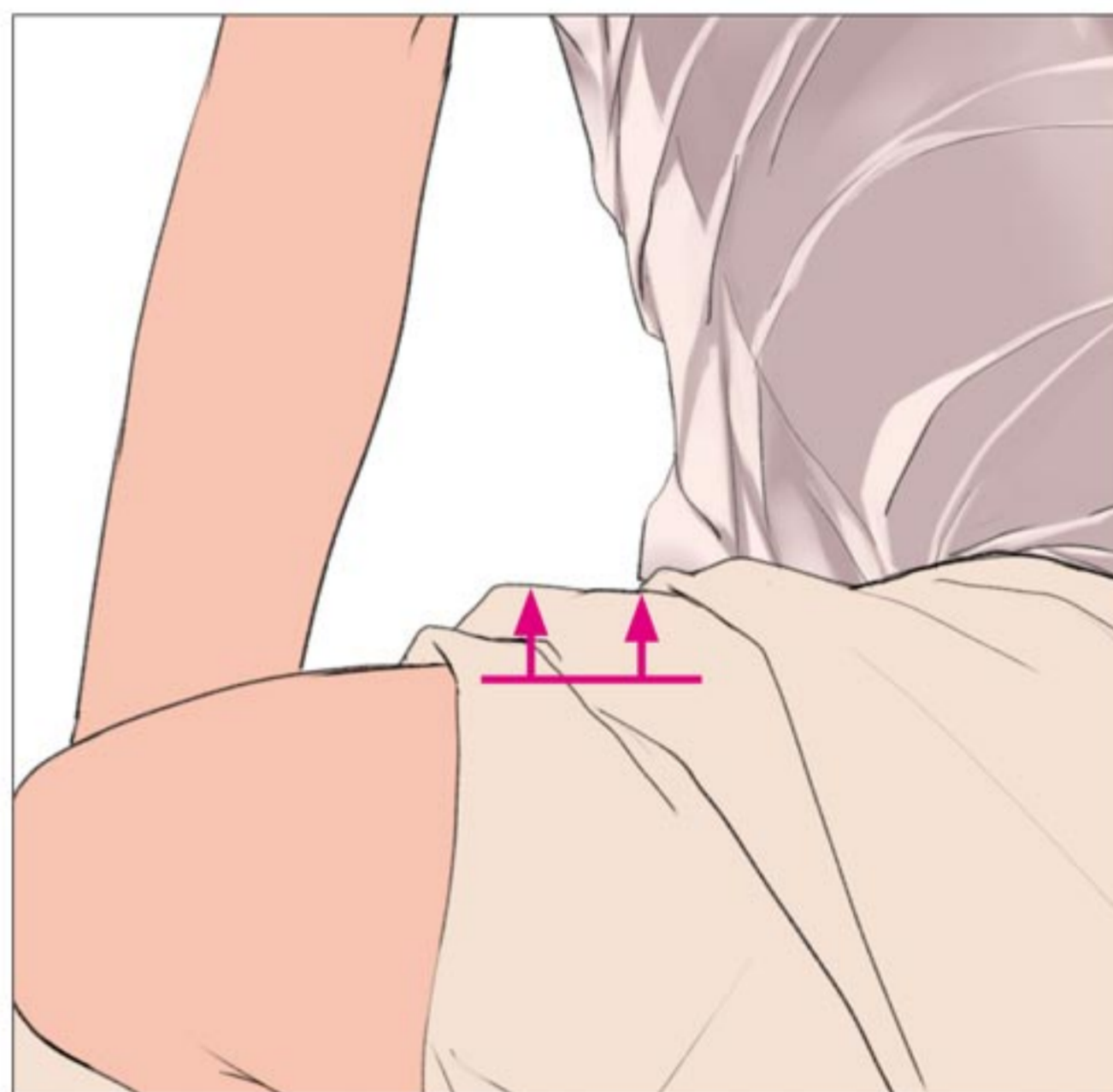
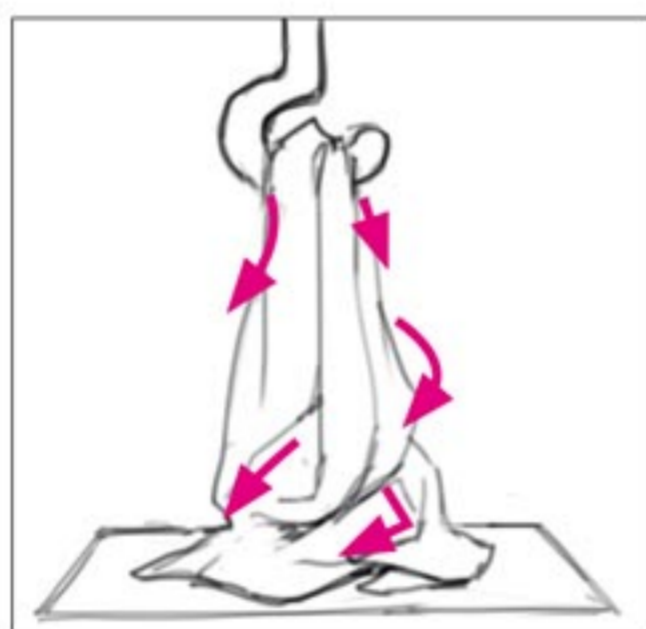
胸の谷間などに入り込ませやすいのも、薄い布の特徴。胸やお尻の上側の布は滑らかに貼り付くように描き、谷間に入り込むようにシワを加えると効果的です。

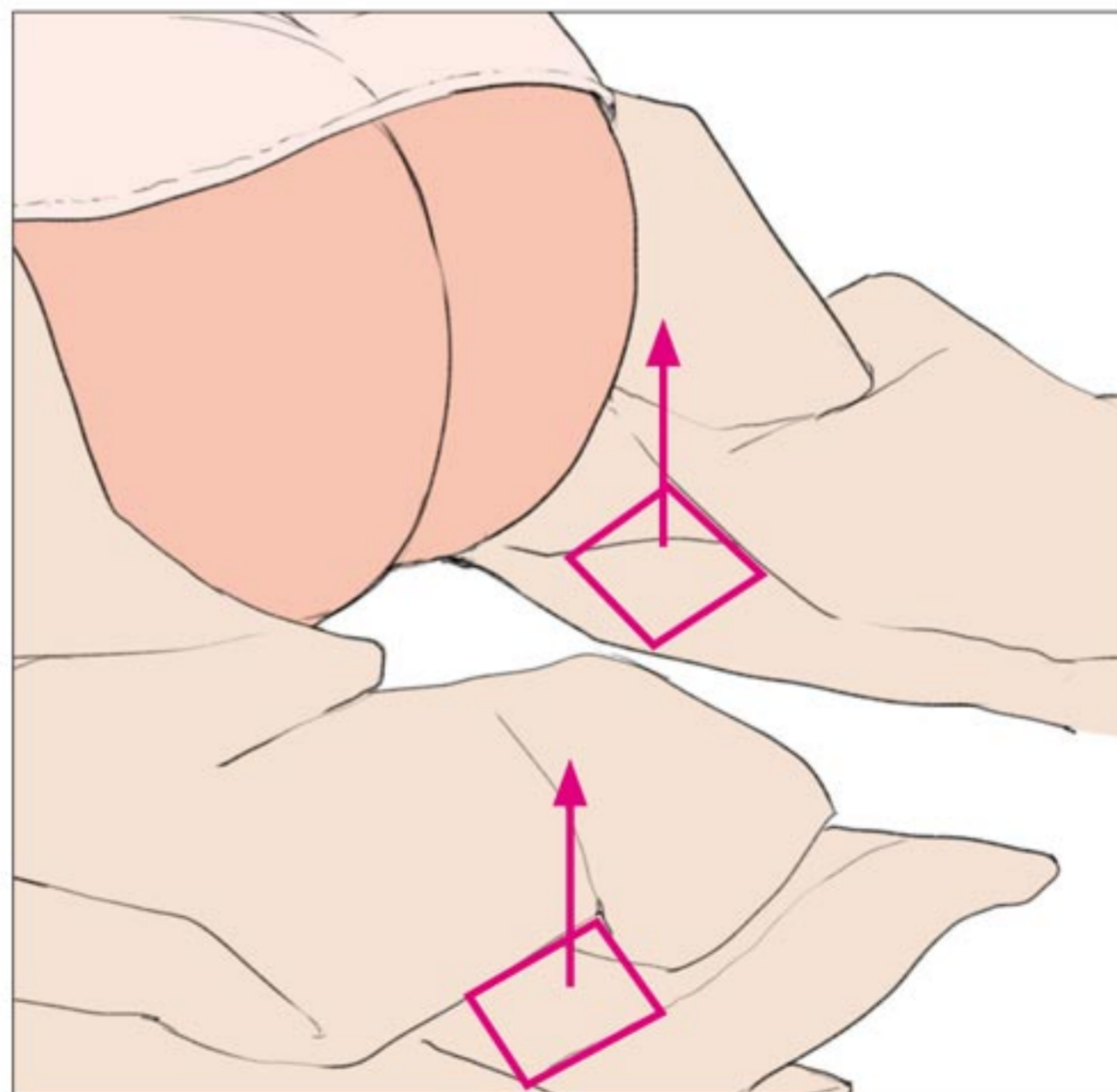
布地の透け具合を活かす

伝家の宝刀ですね。「ふわっとした白いワンピースを着た少女が立っており、後ろから差す光で布地が透けて脚のラインが見える」という使い方が定番です。肌の色を透けさせてもいいですが、エロくなりすぎる恐れもあるため、ご利用は計画的に。

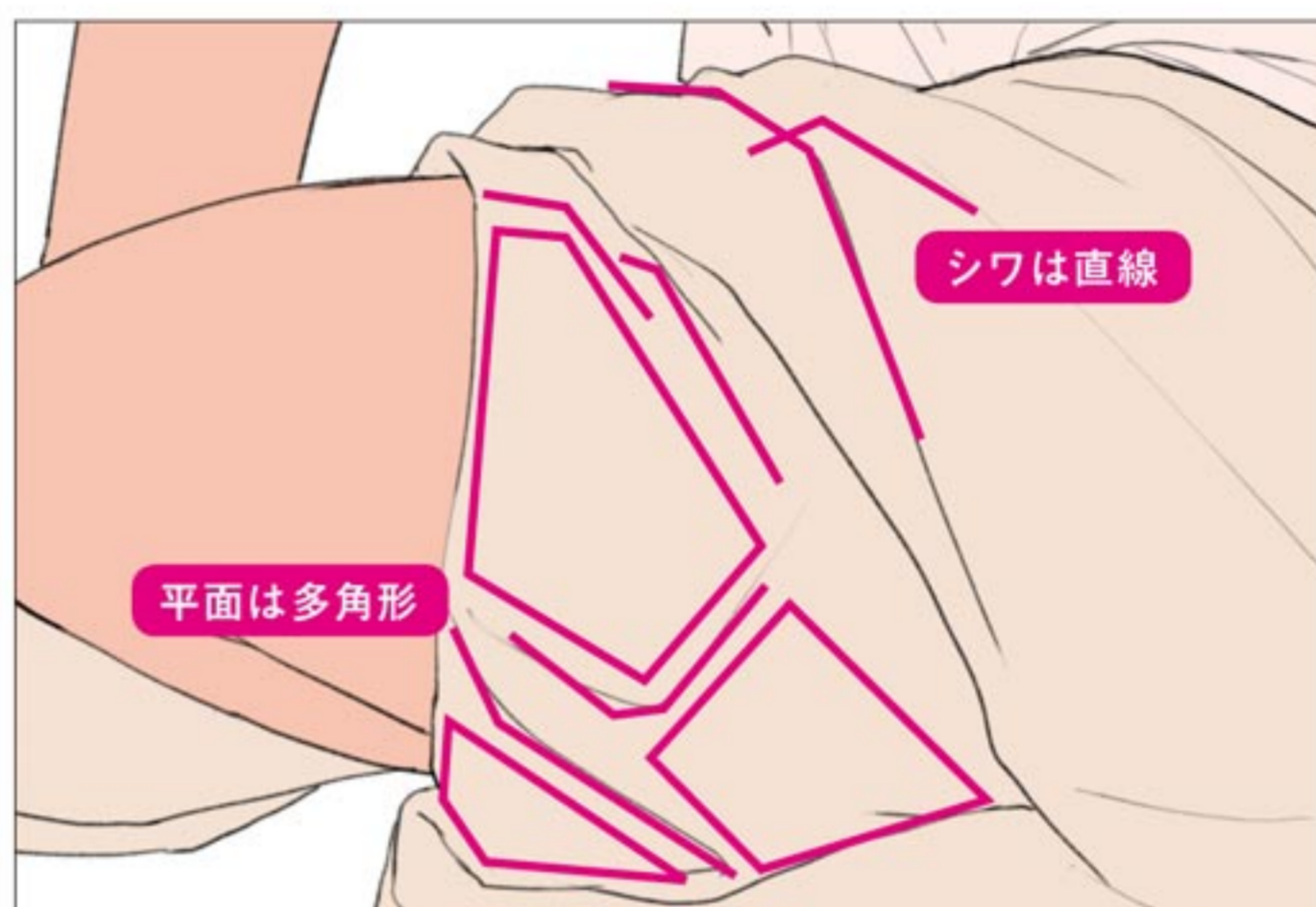
厚い布を描く

03 厚い布の特徴

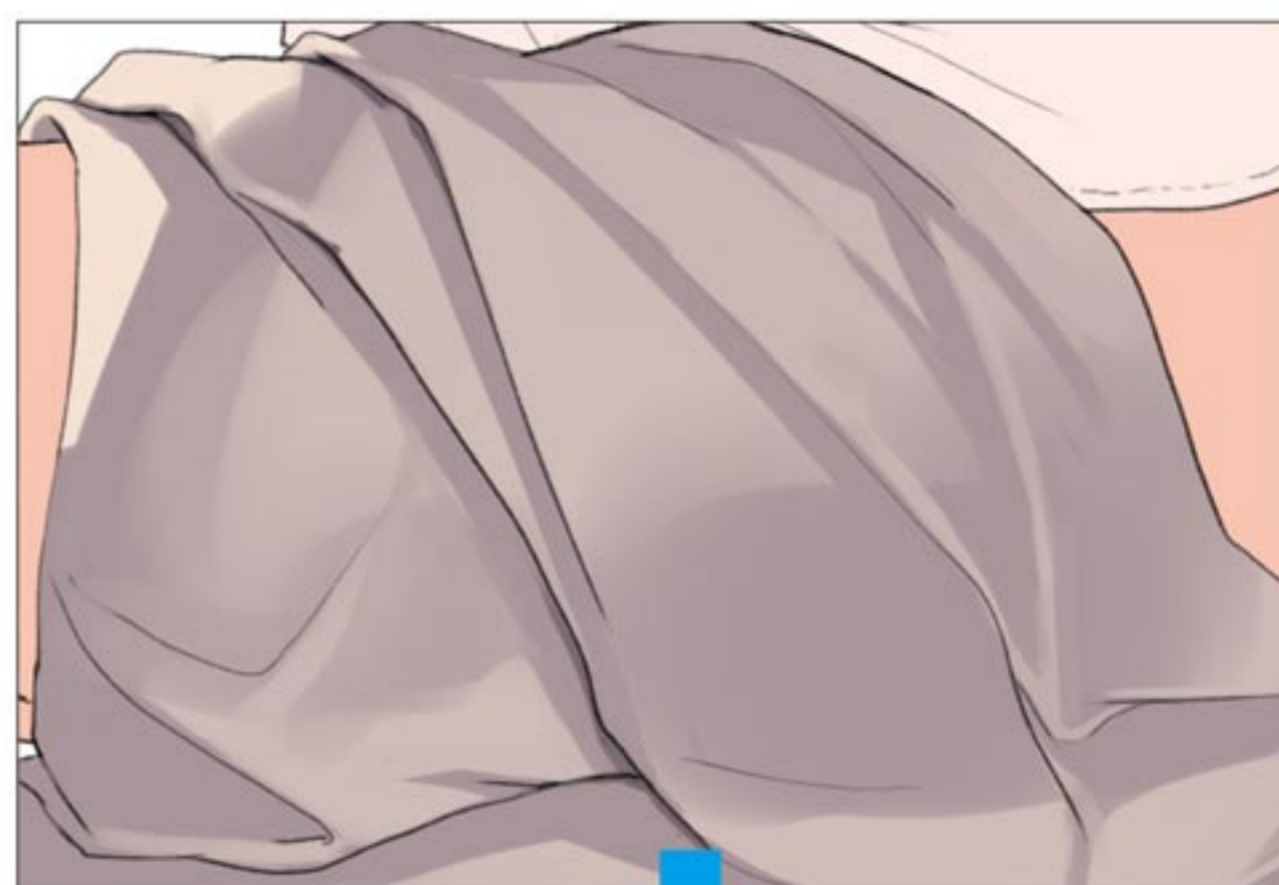
体に貼り付かない

厚い布、張りがある布には、平面を保とうとする力があります。このため丸い物の上に被せても、簡単には貼り付きません。つまり、衣服などでは体の線が隠れることになります。ただし厚い布は重量があるため、下にたれる部分が多い場合などには大きな力がかかり、支える部分にぴったり貼り付くケースもあります。

折れ曲がると立体に

きちんとたたまず適当に丸めた場合などは、大きな体積を持つようになります。厚い布ほど、べたっと潰れずに空気をはらんで、かたまり状になりやすいわけです。

04 シワと影のポイント

シワが寄った布は多角形の集まり

厚い布には平面を保とうとする力があります。このため布地にシワができると、多角形の平面と直線的な折れ目の組み合わせになります。紙を丸めてから軽く伸ばした場合、不規則な多角形の模様ができるはず。布地でも、張りがあって硬い素材には同様の特徴が現れるのです。厚い布の場合、シワは直線の方が質感が表現しやすいでしょう。

影は三角形の組み合わせ

影を付けるときにも、多角形を意識するといいでしょう。強く折れ曲がった部分などは、一定の太さで影を入れるよりも、細い三角形を向かい合わせた形に描いた方が、より厚手の布らしくなります。
線画との兼ね合いになりますが、布の影を描くときは、幅のある平行線や四角形を少な目にするのも気を付けてみてください。

シワや影を武器にする

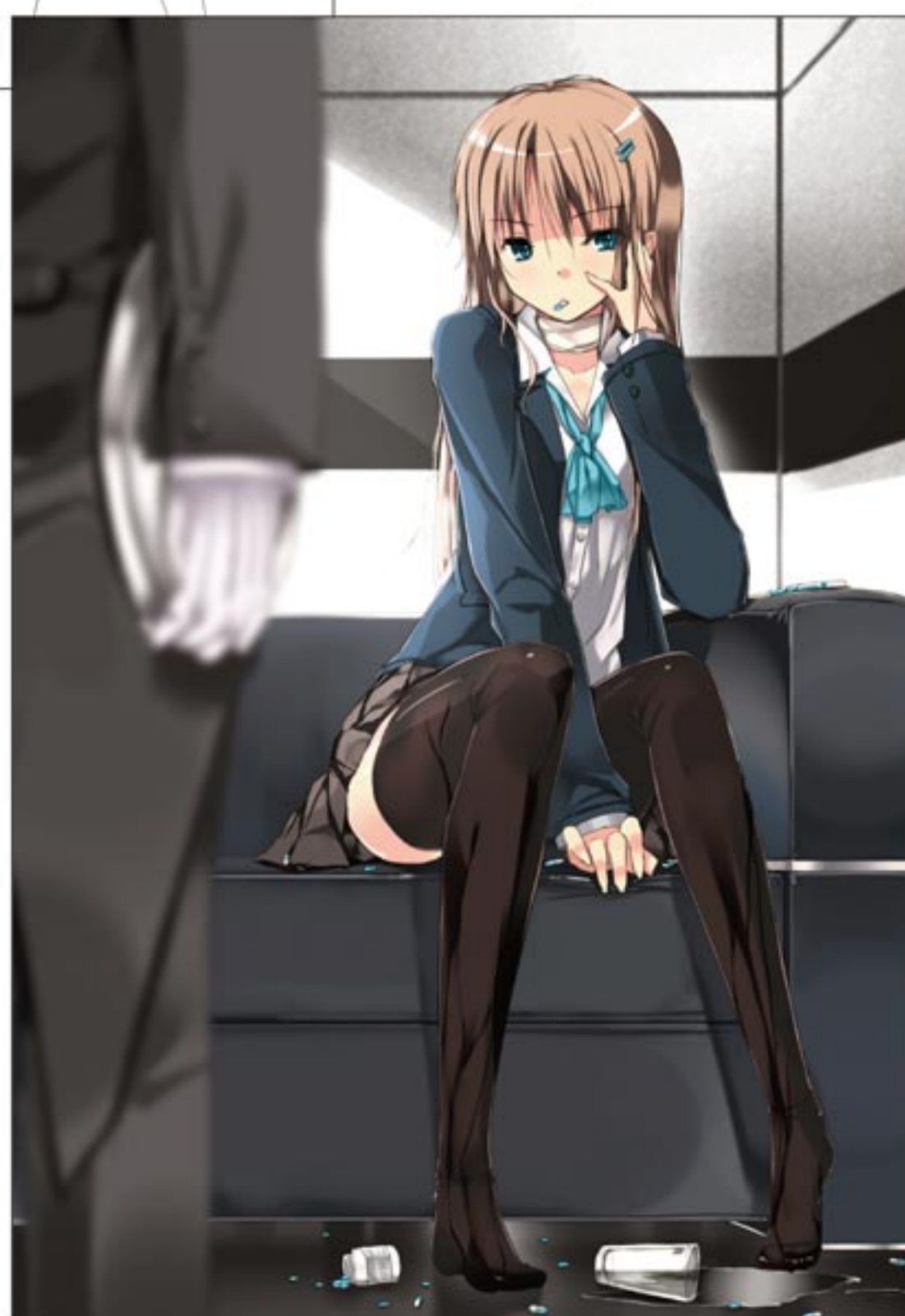
布地は自由度が高く、描く人の個性が足しやすい部分であることを忘れないでください。影の流れを模様のように使ったり、スカートを膨らませてシルエットに変化を付けたりと、いろいろ工夫してみましょう。リボンも髪の毛と同じようにダイナミックに振り回せますよ。形から影まで、すべてを自分でデザインするつもりで自由に描いていけば、楽しく目を引くイラストが生まれるでしょう。

Chapter.

08 制服で学ぶ衣服の描き方

前項で、布地の描き方について説明しました。薄い布、厚い布それぞれの描き方はだいたいわかってもらえたと思います。ただ、前項ではあくまで「布の性質」をメインに解説したため、作例があまり「服」を着ていませんでした。そこで今回は、布地を描くためのルールとテクニックを活用して、実際の衣服を描いていきます。前項が基礎知識編だったとすれば、本項は実践編というところですね。

そんなわけで、学校の制服を題材にして衣服の描き方を具体的に見ていきましょう。ブレザータイプの制服には、厚い布地の上着、薄いブラウス、複雑なシワができるプリーツスカートと、さまざまな要素が集まっています。これらを一通り自分のものにすれば、いろいろと応用できるはずです。

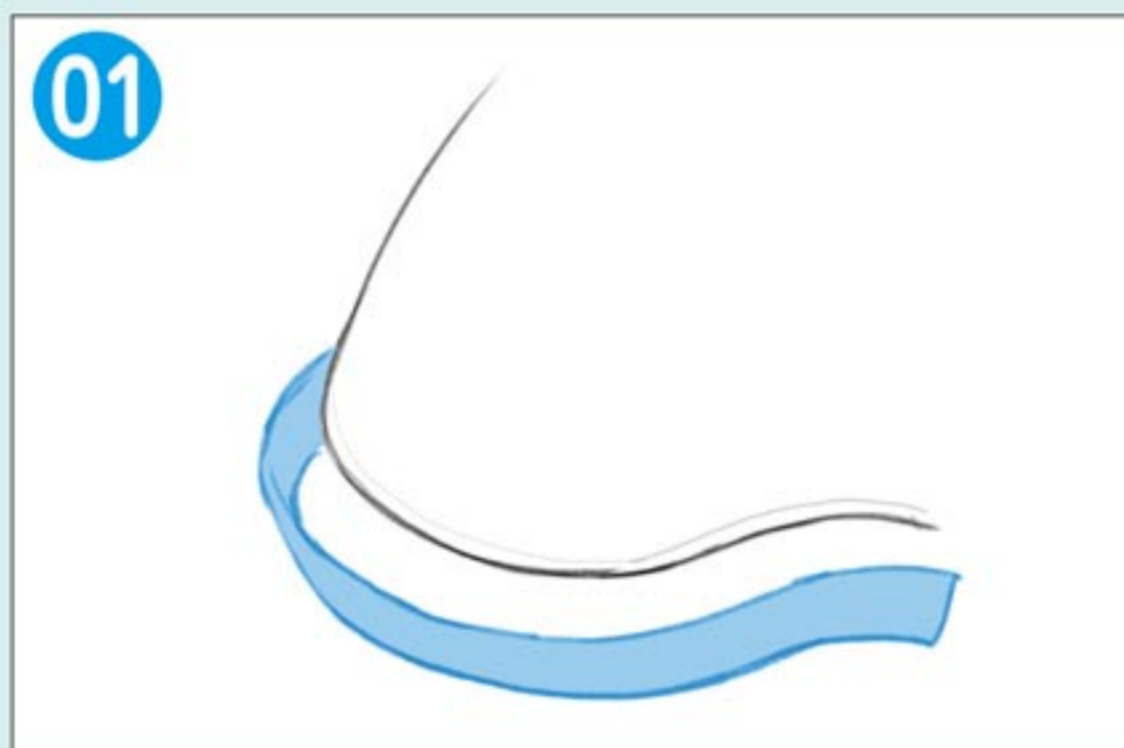
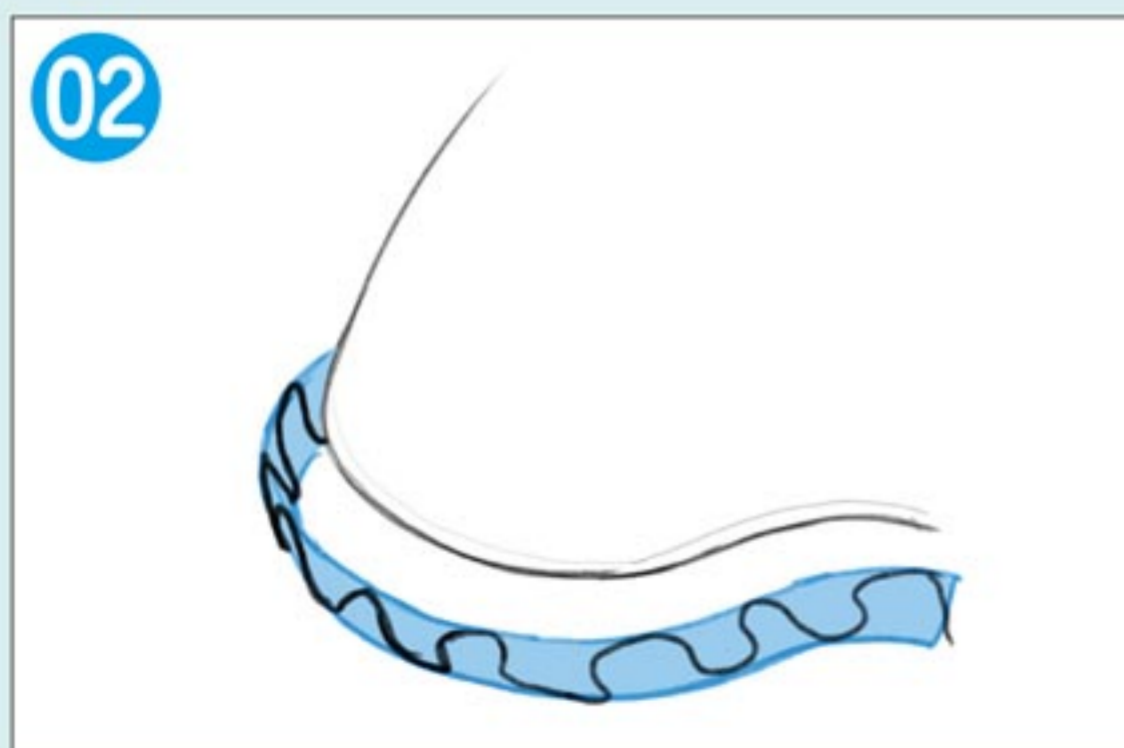
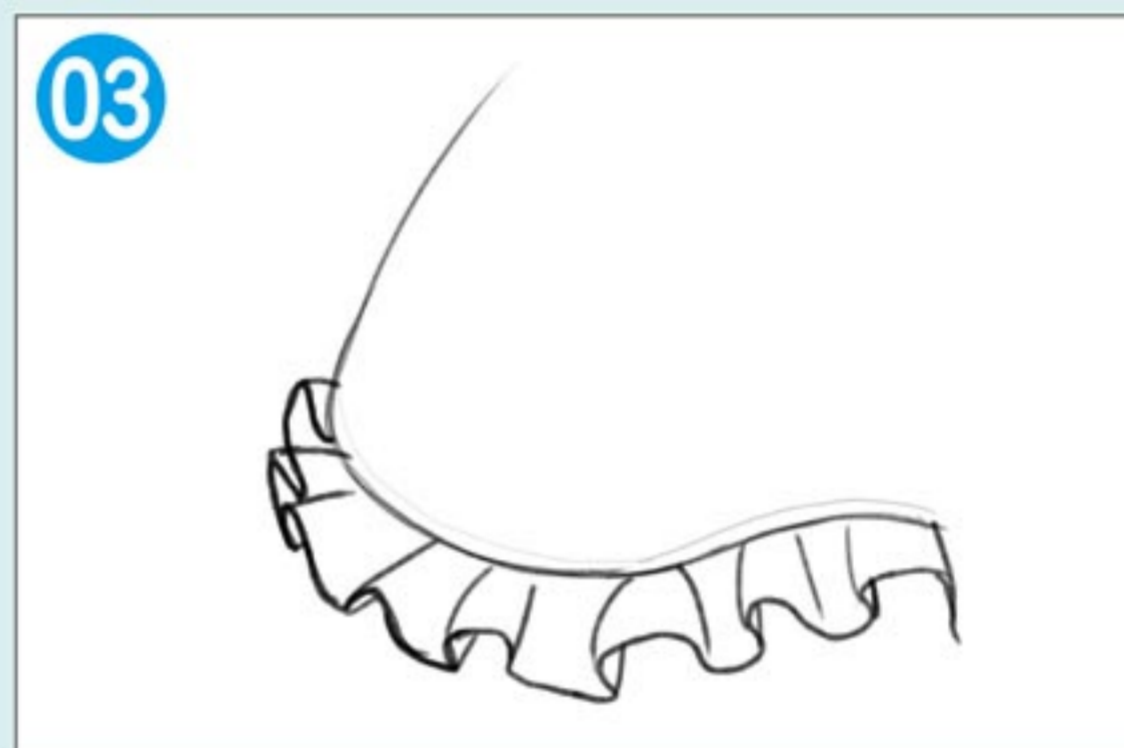
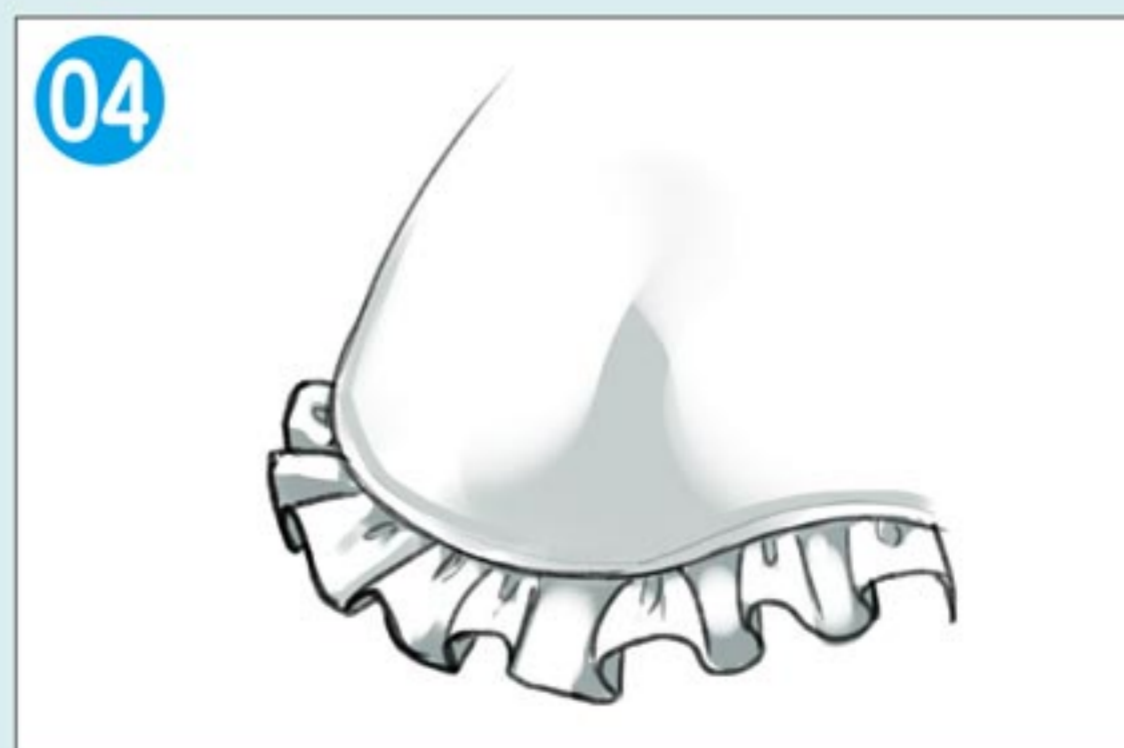
それではシワの描き入れ方から、魅力的に見せるためのコツまで、解説していきます。

POINT!

- シワができやすい位置を覚えよう
- たるんだ部分はワン・ツーのリズムで
- フリルの描き方はいろいろ応用可能

COLUMN

フリルでディテールを華やかに！

フリルは、全体がシワのかたまりでできています。あんなに描くのが大変なパーツはそうそうありませんね……。スカートのスソなどに付けると、描き込む労力だけでも相当なものです。

しかしフリルを自由に織り込めるようになれば、衣服のディテールにアクセントを付けやすくなります。パッと見が退屈な絵になりそうなときや、全体がどうも単調で情報量を増したいときには便利なパーツなのです。描き方のルールを覚え、素早く表現できるようになっておきましょう。

まずはフリルを描きたい部分に、補助線を引きます。リボンをイメージするといいでしょう。このリボンがフリルの端になるので、スカートのスソなどから少し離しておきます。

このリボンに、ぐにゃぐにゃとＳ字を入れていきます。いいかげんでも大丈夫なので、手首を使ってリズミカルに描いてください。

次にＳ字の折れ曲がっている部分から、スソに向かって接線を引きましょう。これで、だいぶフリルらしい形になってきましたね。

スソ側からシワを入れ、陰影を付けていきます。奥まった部分を暗くするだけでOKです。慣れてくると、意外と早く描けるようになりますよ。

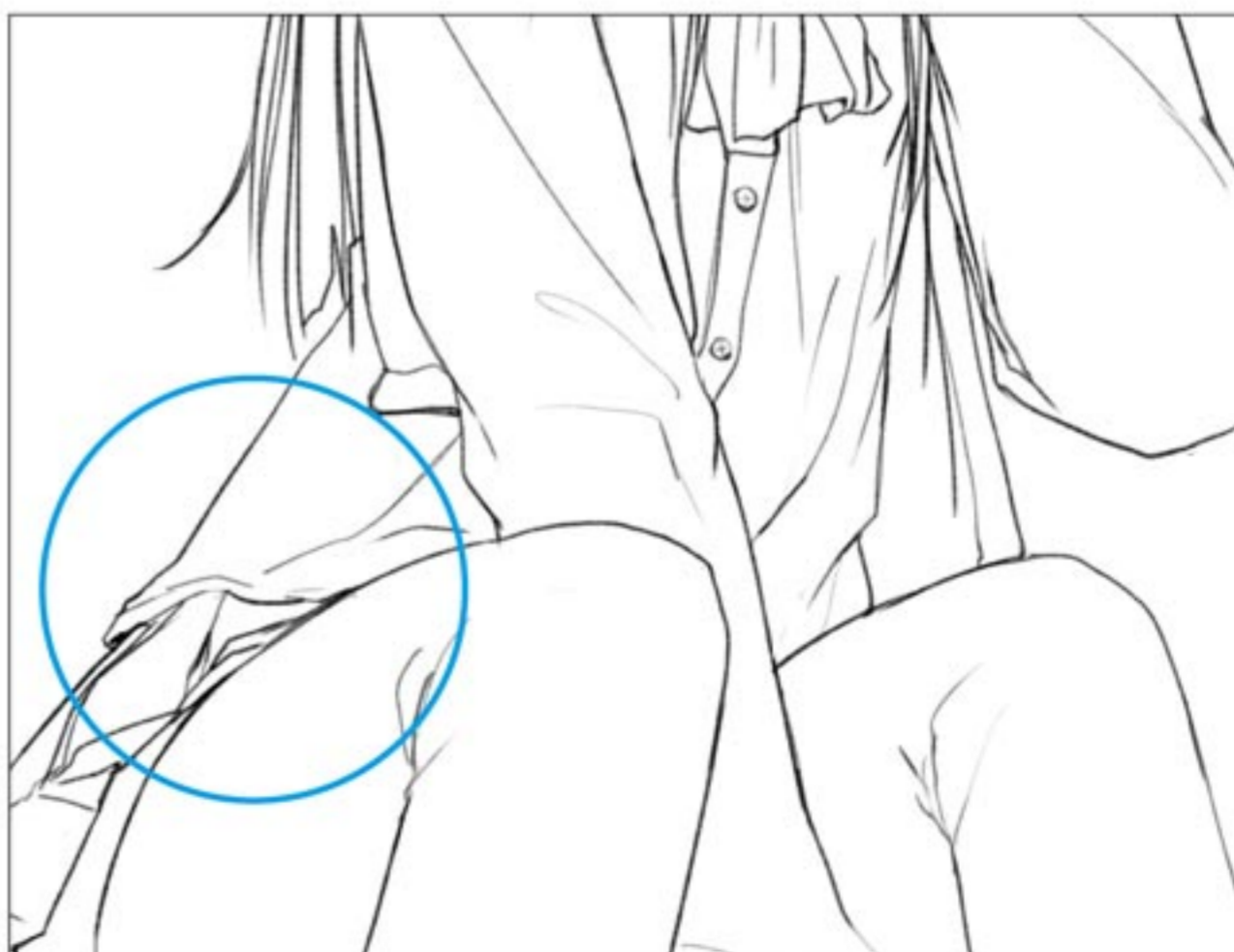
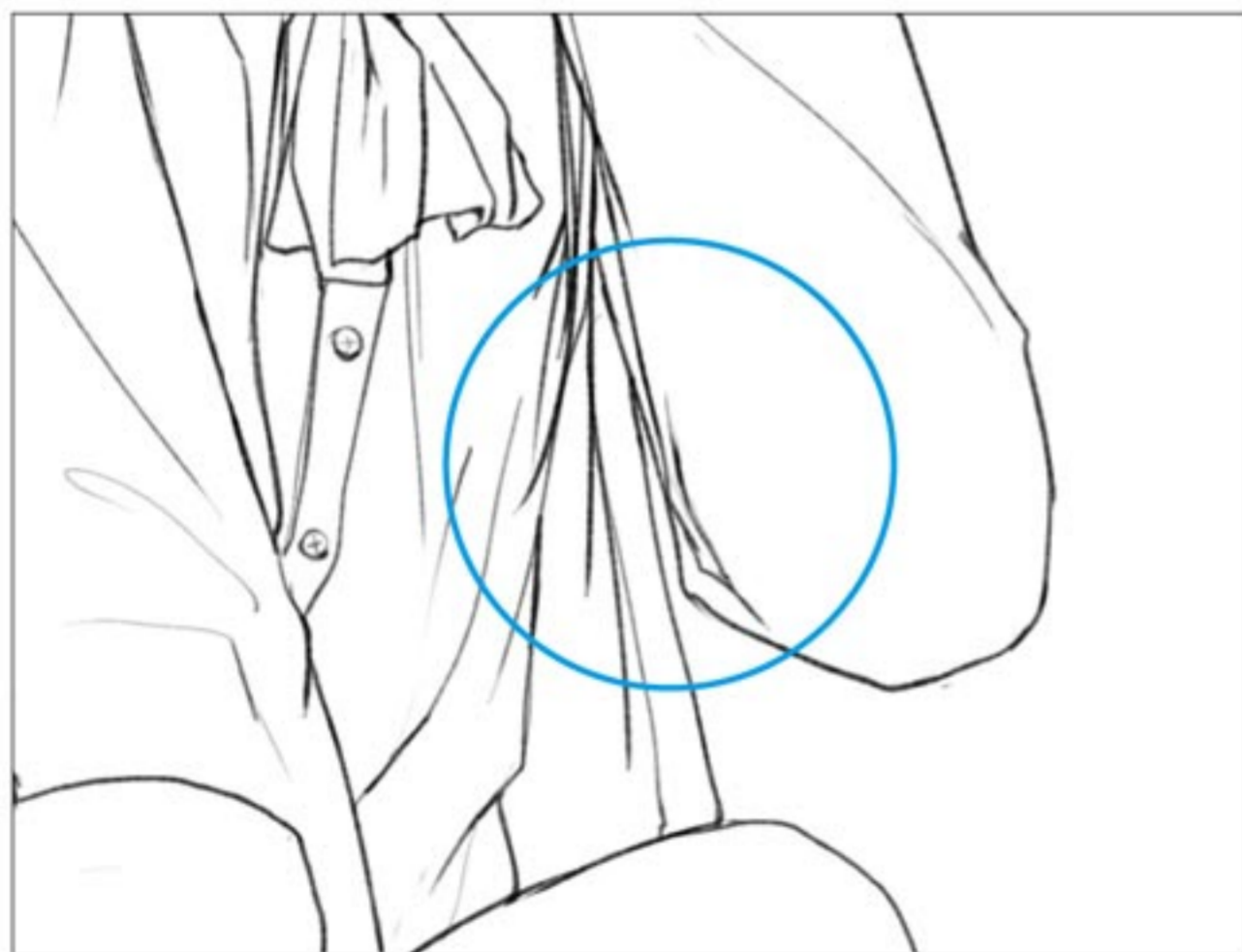
ブレザーの制服を描く

それでは、ゲームなどでもよく出てくる学校の制服を描いていきましょう。上着、ブラウス、スカート、それぞれの特徴を描き分けられるように練習すれば、かなり力が付くはずです。

01 上着の描き方

まずブレザーの布地は厚くて張りがあるので、あまりシワができません。全体的に、シワの単位を大きく取るようにしましょう。

▶ 深いシワができやすいのは？

布地が余ってシワが寄りやすいのは、ワキ、ヒジの内側、スソの３カ所です。特にワキとヒジには深いシワができやすいので、はっきりと描くとよいでしょう。

肩とヒジから流れるように

ソデを描くときには、肩とヒジを始点として大きな流れを作ると、絵全体にハリが出ます。ソデを斜めに抜けるようにシワを描き入れましょう。また、ソデを単純な筒型に描いてしまうと退屈な印象になりがち。ニット地のように下側をたるませてもよいでしょう。布地はまず重力に従って降り、何かに当たったり引っ張られたりすると折れ曲がります。スッと降ろしてグッと曲げる、「ワン・ツー」のリズムで素早く描いてみてください。生きた線が出てきます。

▶ 布の厚みを意識して塗る

上着の塗りは、前回解説した厚手の布の考え方が使えます。陰影が多角形になることと、シワが直線になりやすいことを意識して影を付けてください。

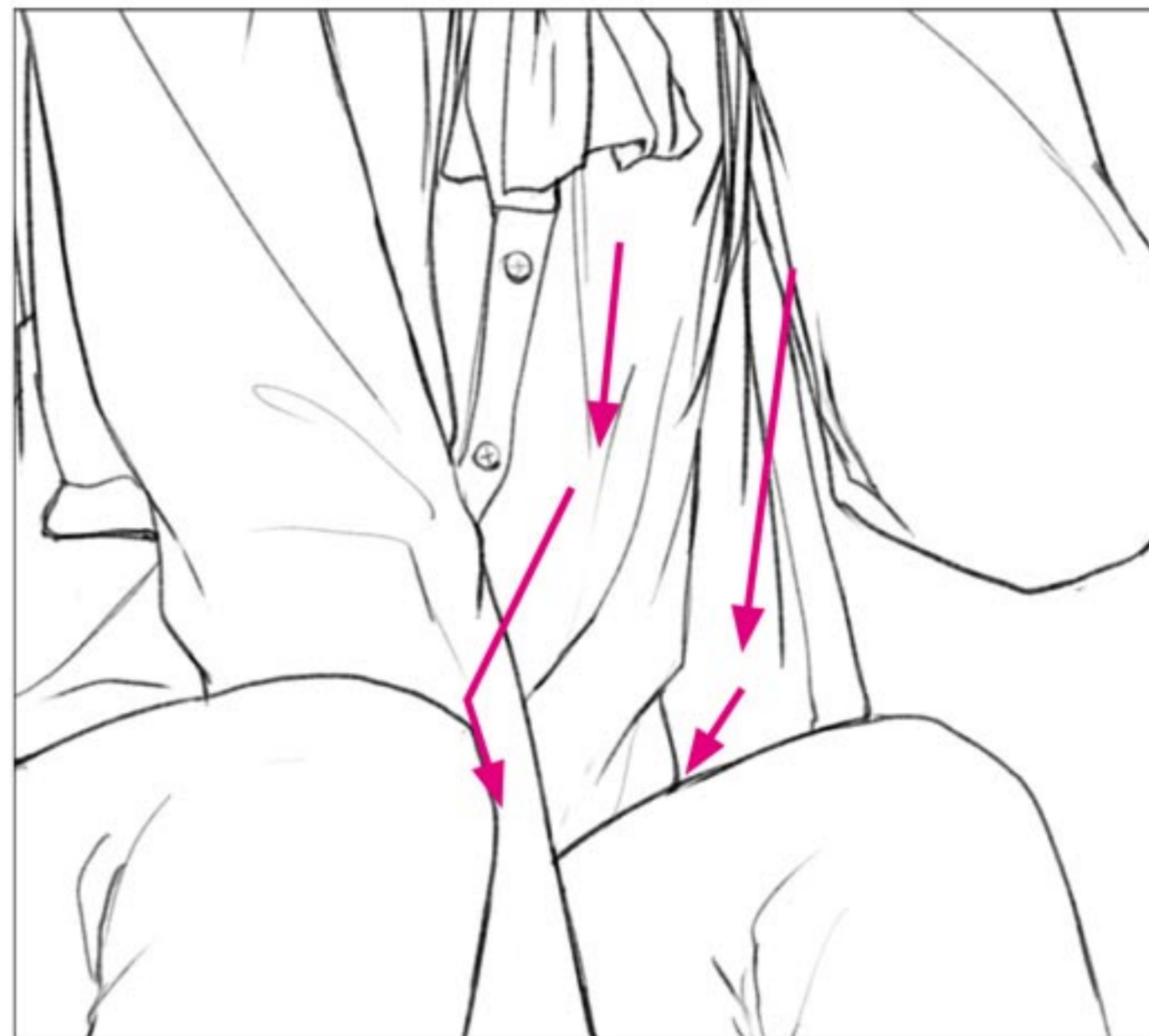
02 ブラウスのポイント

ブラウスは薄手でしなやかなので、上着よりも細かいシワができます。シワを描き入れる際に、特にポイントとなるのは胸でしょう。

▶ 胸周りのシワに注目

胸周りのシワを自然に描ければ、ムダに大きくしたり体のラインが出る服装にしたりしなくても、存在感を出せます。胸に押し上げられた部分を中心に、タテのシワを入れましょう。また、これもリアルとは言いづらいですが、少し谷間に入り込ませるように描くのも効果的です。

スソのたるみを表現する

ブラウスのスソには、余った布地でたるみができます。ブレザーのところで解説したように、「ワン・ツー」のリズムで生きた線を描いてください。

陰影はやわらかく

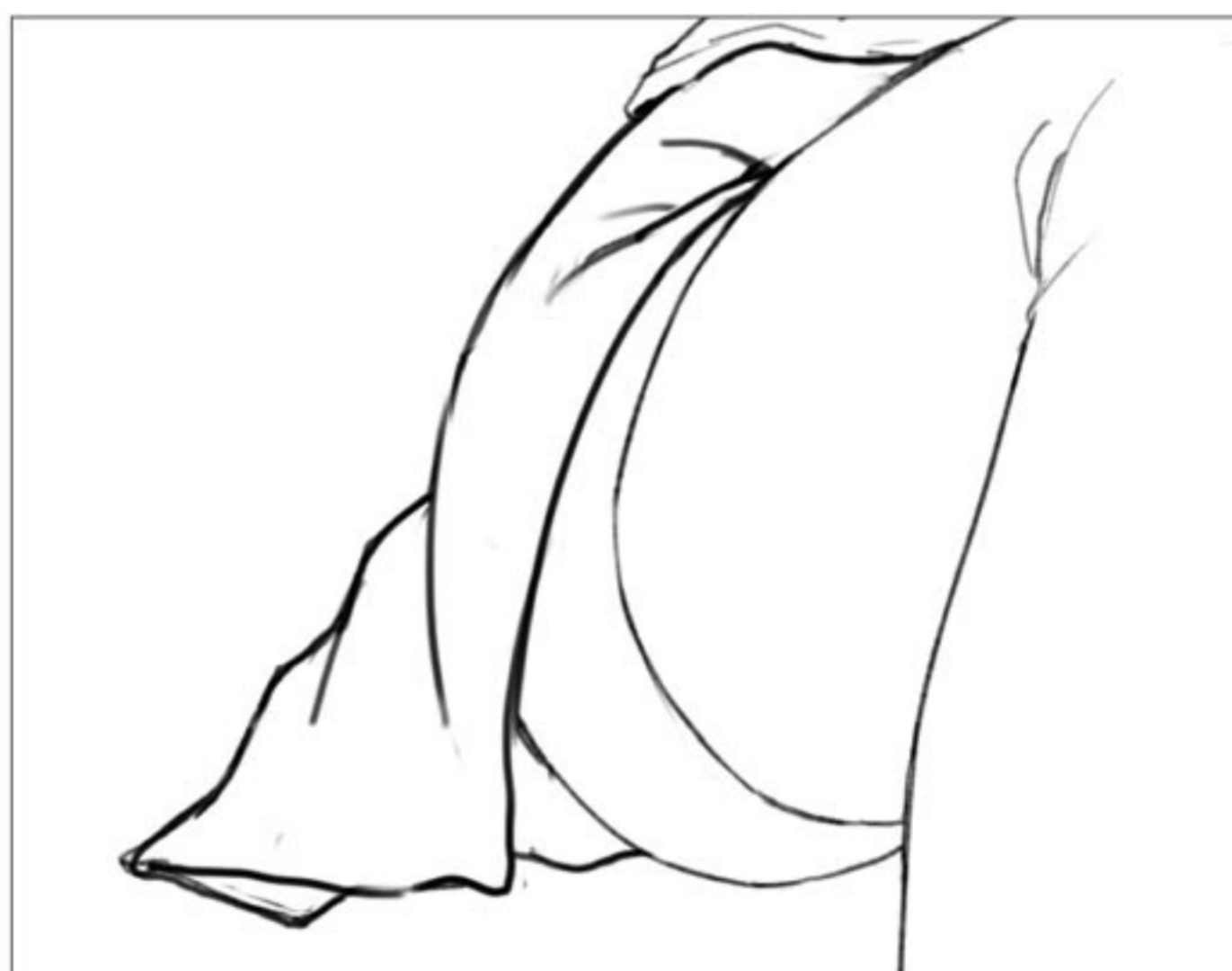
塗りの際は、布地がしなやかなため曲線的な陰影ができやすいことを意識しましょう。影の端を少しボカしたり、影の形に丸みを付けたりすると、素材の質感に差を出せますね。また通常の影のほか淡い影も入れておくと、より柔らかい印象になります。

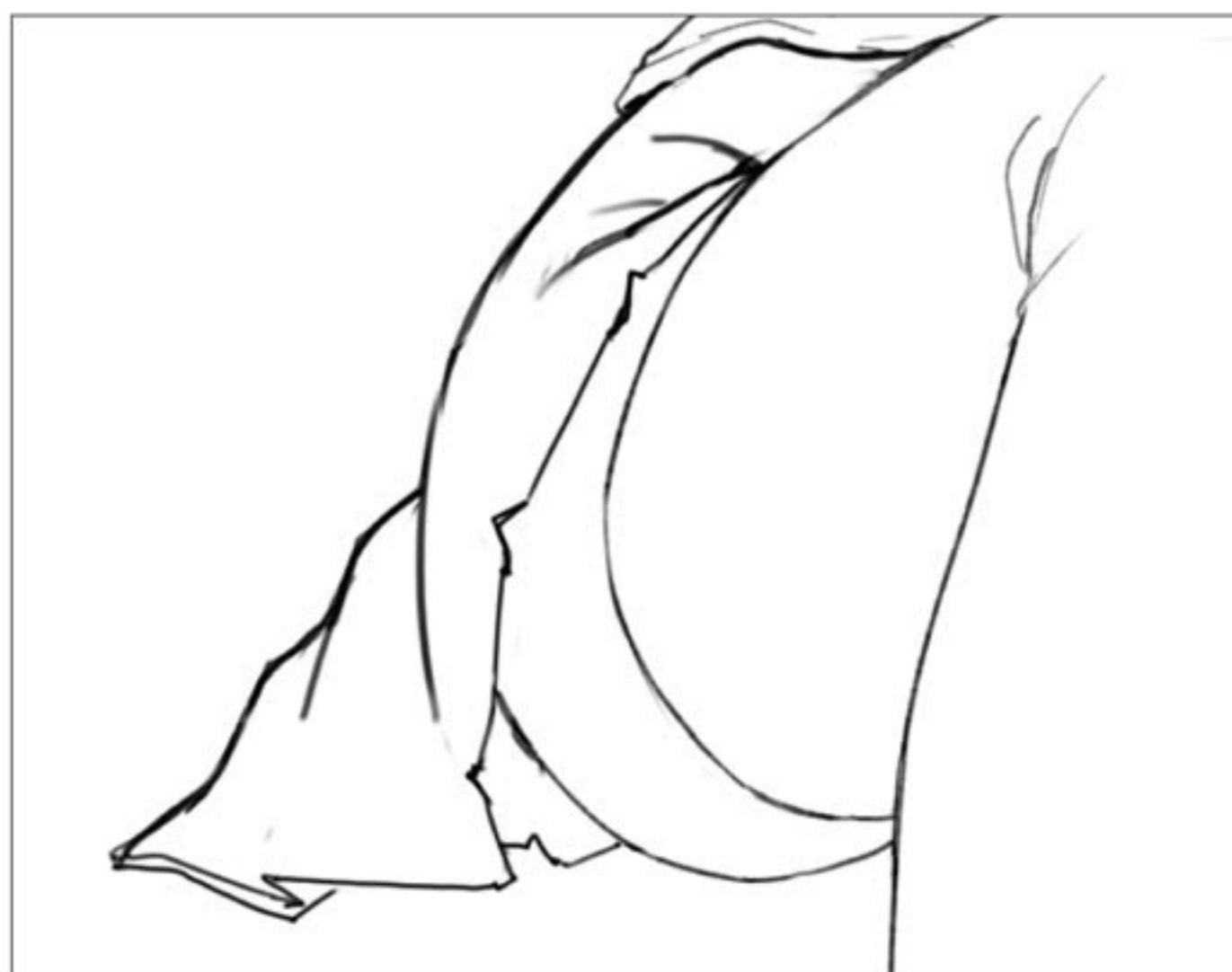
03 プリーツスカートを攻略！

さて、難関のプリーツスカートです。プリーツが入り、さらにシワが寄るという複雑な物体ですが、これにも攻略法があります。また複雑なだけに、間違っていてもそうそう気付かれません。ごまかしやすいパーツでもあるので、恐れずに！　プリーツスカートというと、全体が折り目の連続になっているものもありますね。しかし自分の場合、今回も描いたような、平らな部分が残ったデザインにすることが多いです。これは、平らな面とプリーツのラインでメリハリが作れるから。衣服を描くときは、絵全体のバランスを考えながらデザインしましょう。

プリーツの描き入れ方

①プレーンなスカートを描く

まずは、プリーツが無いものとして描いていきます。スソが広がった、プレーンなスカートです。座っているので、腰の部分に横向きのシワができています。

②スソに折り目を入れる

次は、スソの部分に折り目を入れましょう。スソのラインはあまり柔らかくせず、直線の組み合わせで描いた方が、パリッとした感じが出せます。

③ラインを描き込む

プリーツのラインを描き込んでいきます。プリーツの位置を決める際は、縞模様が入っていると考えると楽です。また、プリーツの折り目が広がったところと、閉じたところを作っておくとよいでしょう。

④影は濃い目に塗る

最後に、塗りについても簡単に。プリーツの折り目は深いシワになっているので、思いっきり暗くします。逆に平らな部分は、明るめに塗りましょう。陰影は、ブレザーと同様に直線で構成します。

04 タイツ＆リボンを加える

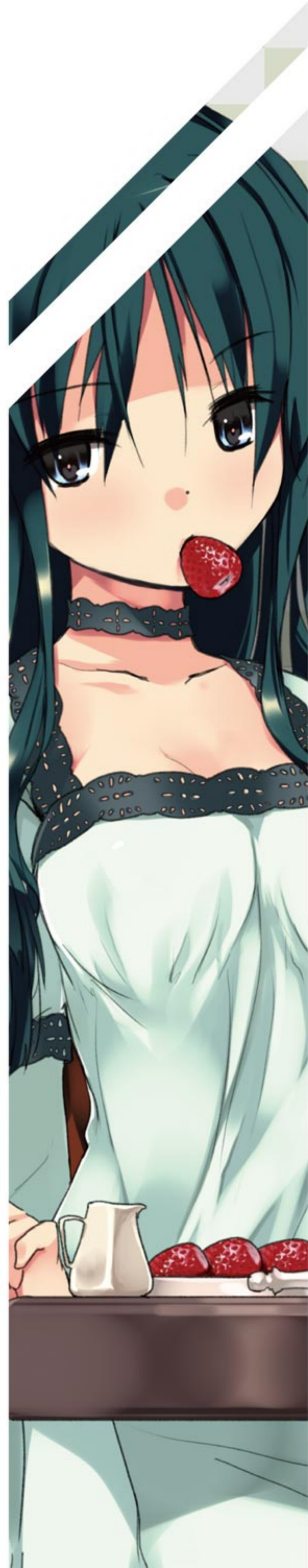
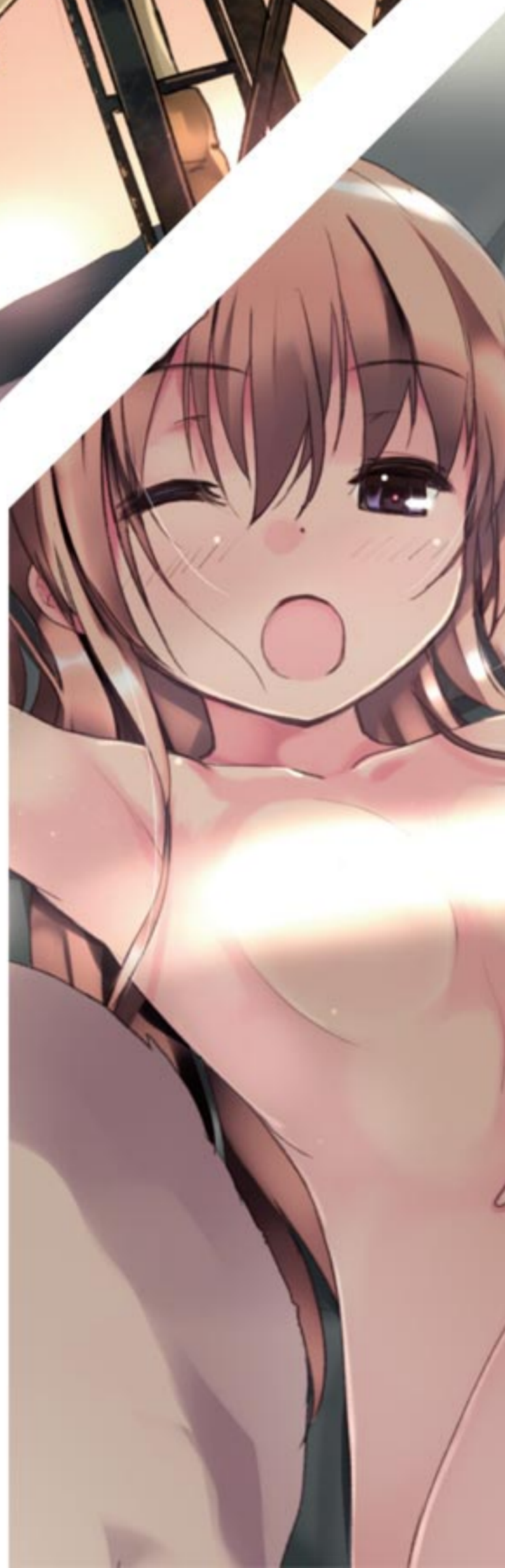
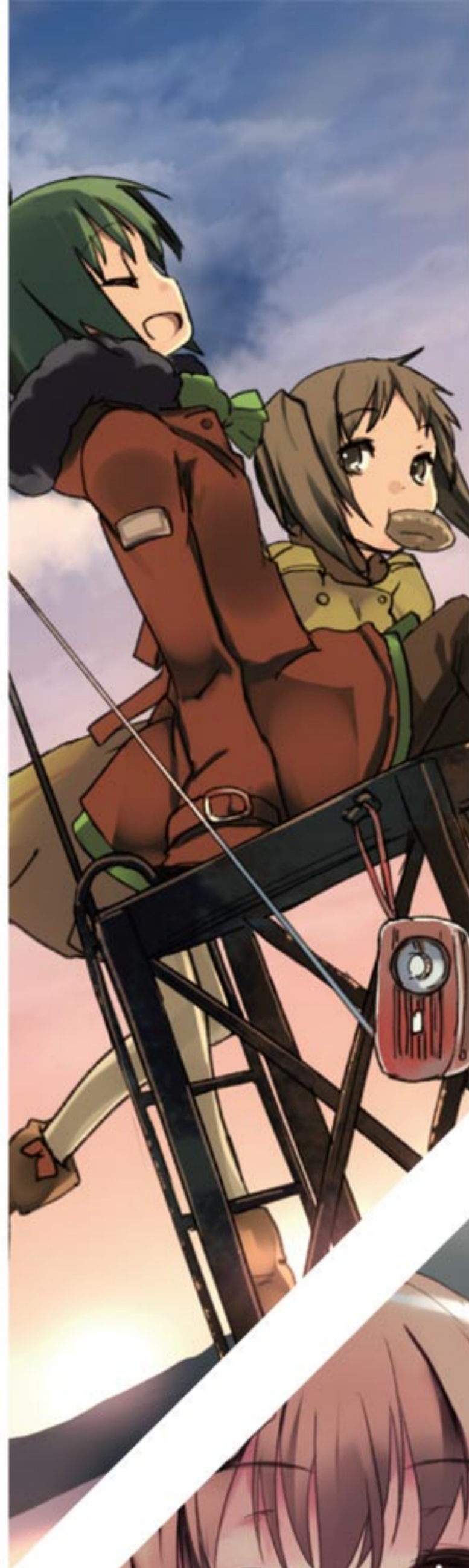
タイツは肌と同じ考え方で

タイツは脚に張り付いているので、あまり迷うところがありませんね。ヒザや足首の部分に、細かいシワを入れるだけでよいでしょう。塗りも、基本は肌と同じ考え方でOK。シワの部分だけ布を意識する感じですね。

リボンはフリルの応用

リボンタイは一見複雑ですが、071ページで解説したフリルと同じルールで描けます。まずはぐにゃぐにゃと布の端を描き、結び目から放射状に線を引きましょう。

「描き分けのコツ」を探そう

今回は、衣服のパーツごとに描き方を紹介しました。すべて布モノなので共通して使えるルールが多いのですが、そんな中にも「ちょっとした描き分けのコツ」があるわけです。共通ルールで描ける部分は素早く済ませ、余った時間でそれぞれに合った描き方を模索するクセをつけるのが、上達への近道。この講座を参考にいろいろな衣服にチャレンジし、実際に手を動かしながら頭を整理してみてください。描くたびに、表現の幅が広がっていきますよ。

Part. 03

一歩上を目指す実践テクニック！

個性的なキャラクターを作るための考え方、イラストを描く上で避けては通れない「背景」の扱い方、そして画面に光の効果を加える方法と、キャラクターイラストをより魅力的にするためのテクニックをご紹介。

Chapter.

09 オリジナルキャラクターをデザインする！

今回のお題は、オリジナルキャラクターの作り方です。自分なりのキャラクターを考える際、特に重要になってくるのは「どんな特徴を持たせるか」というところ。別に「ごく普通の女の子」でもいいのですが……やはり大きな特徴を持たせた方がわかりやすく、また魅力的なキャラクターにしやすいので、小道具や背景で「そのキャラクターらしさ」を演出していきましょう。特徴をつかんで強調していくテクニックは、２次創作でも役に立つはずです！　せっかくなので、メタリックな小物を利用してキャラ付けを行い、続いて金属の塗り方を解説していくことにします。

金属の塗り方は、意外とシンプル。複雑に反射するため難しそうに見えますが、実際は逆なのです。布の項でも触れたように、複雑なものほどごまかしやすくなります。もちろん、周囲の反射を正確に再現させるのは至難の業。しかし、それらしく見せるだけならば単純な方法で塗れるので、身に付けておきましょう。

POINT!

- キャラにストーリーを持たせる
- アイテムで個性を演出
- ハイライト＆グラデで金属感を出す

COLUMN

かわいさとカッコよさ

どのように描けばかわいく、またはカッコよくなるのでしょう？　ここでは、かわいさとカッコよさをコントロールする方法を考えていきます。

すぐに思い付くのは年齢ですね。子どもっぽく描くとかわいくしやすく、お姉さんっぽく描けばカッコよくしやすいわけです。また衣服や小物なども利用できます。ぬいぐるみやピストルなどなど、身に付ける物で印象を変えられるのです。どのようなキャラクターを作りたいのかを考えつつ、持たせるものを決めていくといいでしょう。

▶大きさや模様で印象を変える

さらに一歩進んで、同じアイテムを利用しつつ、かわいさ＆カッコよさの度合いをコントロールしてみましょう。特に影響力が強いのは「大きさ」です。

下に示したように、パーツの大きさやディテールでも、キャラクターの印象を操作できるのです。皆さんも、いろいろといじって試してみてください。

01 ベース

まずニュートラルな女の子を描いてみました。この絵にちょっとした工夫を加えて、かわいさとカッコよさを変化させていきます。

02 大きなボタン

頭に大きなボタンを付けました。小物で、かわいらしさが強調されていますね。

03 小さなボタン

ボタンを小さくしてみます。どうでしょう？　ややキリッとした印象が出てきました。

04 飾り入りボタン

今度は、ボタンに模様や飾りを加えます。やはり、ちょっとカッコよくなりました。

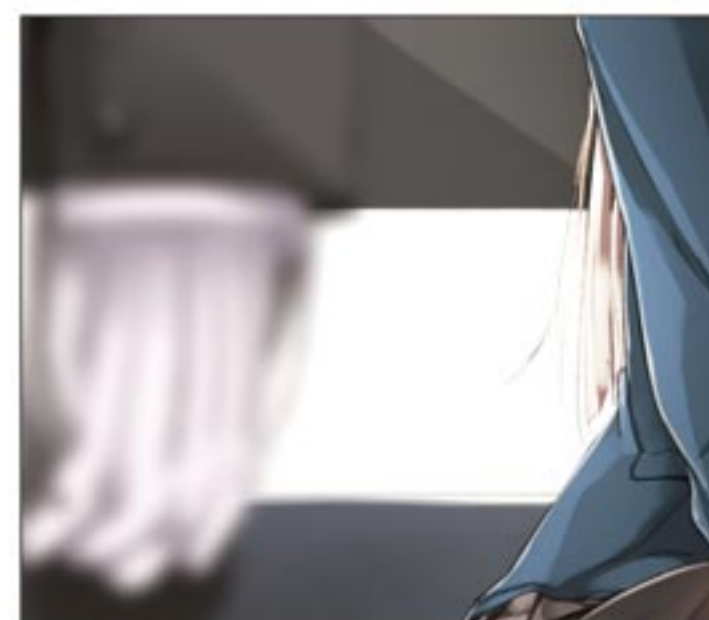
キャラクターを作る

キャラクターメイキングの方法論は、多くの場合、マンガやゲームといった複数のキャラが登場するメディアを想定しています。イラストにはイラスト向きのやり方があるので、ここでは私の方法をご紹介。１人のキャラを考えて絵にしていく過程を見ていきましょう。Character という言葉は人物とも特徴とも訳せるように、キャラ作りというのは、特徴を付けたり消したりしながら、好ましく、興味を引く人物に仕立て上げていく作業なのです。今回は、ちょっと特徴が強めのキャラを作ってみます。

01 基本となる人物を描く

特徴が強いキャラクターを作る前に、ベースとして「普通の女の子」を描いてみましょう。キャラクターイラストの世界で一番多いのは、制服を着た女の子ですね。制服姿で、かわいくて、髪は茶系で肩ぐらいまでのストレートで……どこかで見ましたね？　そう、前回の作例に登場した女の子です。

よくあるキャラも見せ方しだい

このキャラは、容姿だけを取り出すと“よくあるキャラ”だと言えます。そこに、高級感のある部屋、執事らしき人物、散らばった薬などを加えて、個性を演出しているのです。「お嬢様」「病気を患っている」「跳ねっ返り」……といった特徴が読み取れると思います。シチュエーショや背景などで人物の内面を現すことでも、キャラ付けは可能なのです。とはいえ、内面からキャラを構築するのは、どちらかというとマンガ的、シナリオ的な手法。今回は、小物や衣類で攻めることにしましょう。

▶ 今回は、ショート＆幼なめに！

ここまでの講座では描いていないタイプということで、ショートカットのやや子どもっぽい容姿をベースにすることに。このどこにでもありそうな女の子から、アクの強いキャラを作り上げます。

02 小道具でキャラ立てする

個性の演出に使える要素はいろいろありますが、分かりやすいのは所持品や服装です。よくあるのは、ネコ耳やメイド服。これらはもはや一般的なアイテムとなっており、個性的というには“変さ”が足りません。使うにしても、ほかのものと組み合わせたいところです。Chapter.01では、メイド服＋日本刀という組み合わせで描いていますね。

強烈なアイテムで個性を演出

もっと強力な装備を……ということで、ショットガンを持たせました。「なぜそんなものを持っているのか？」は、考えなくても問題ありません。でもそこに理由を付けていけば、キャラがストーリーを持ちはじめ、ほかの設定も決めやすくなります。

設定を作り込んでいく

さて、ショットガンというと何に使うものでしょう？　もちろん、ドアをブチ破るためですよね！　……というわけで、この子には凄腕の錠前破りになってもらいます。普段は針金や合鍵を使いつつ、最後の手段としてショットガンを持っている。そんな設定を考えながら、鍵をモチーフにしたアイテムを加えました。鍵とはあまり関係のない首輪も付けましたが、これは趣味なので大丈夫（？）です。

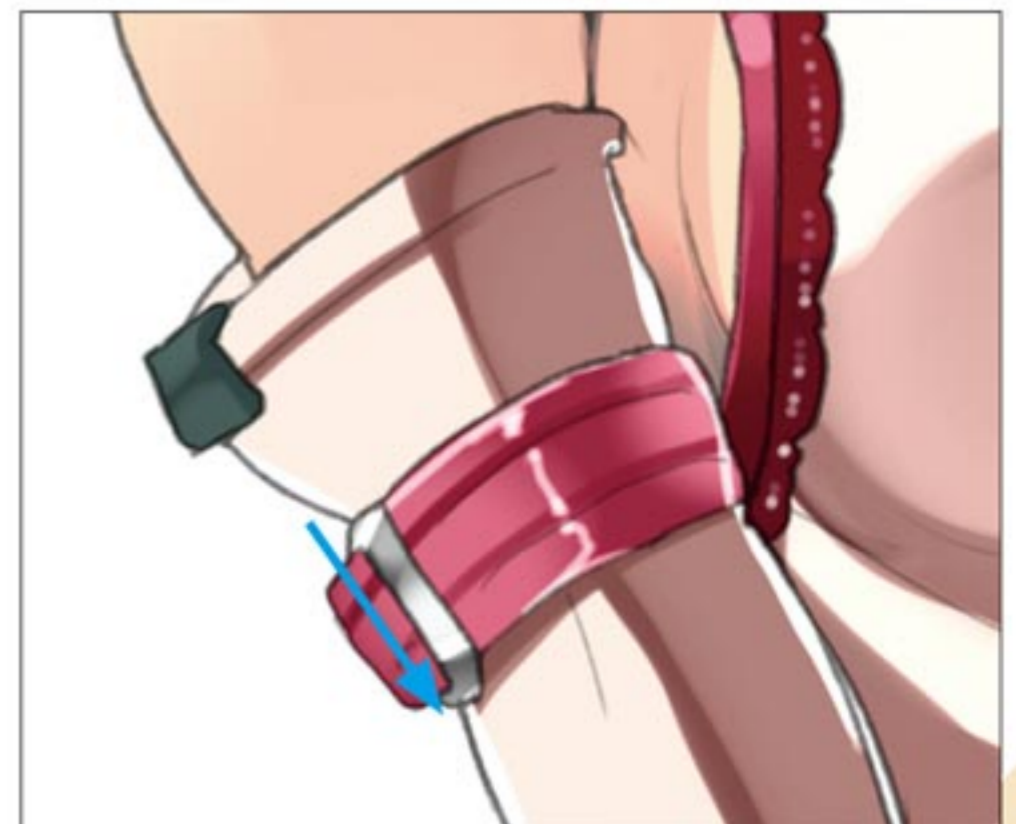
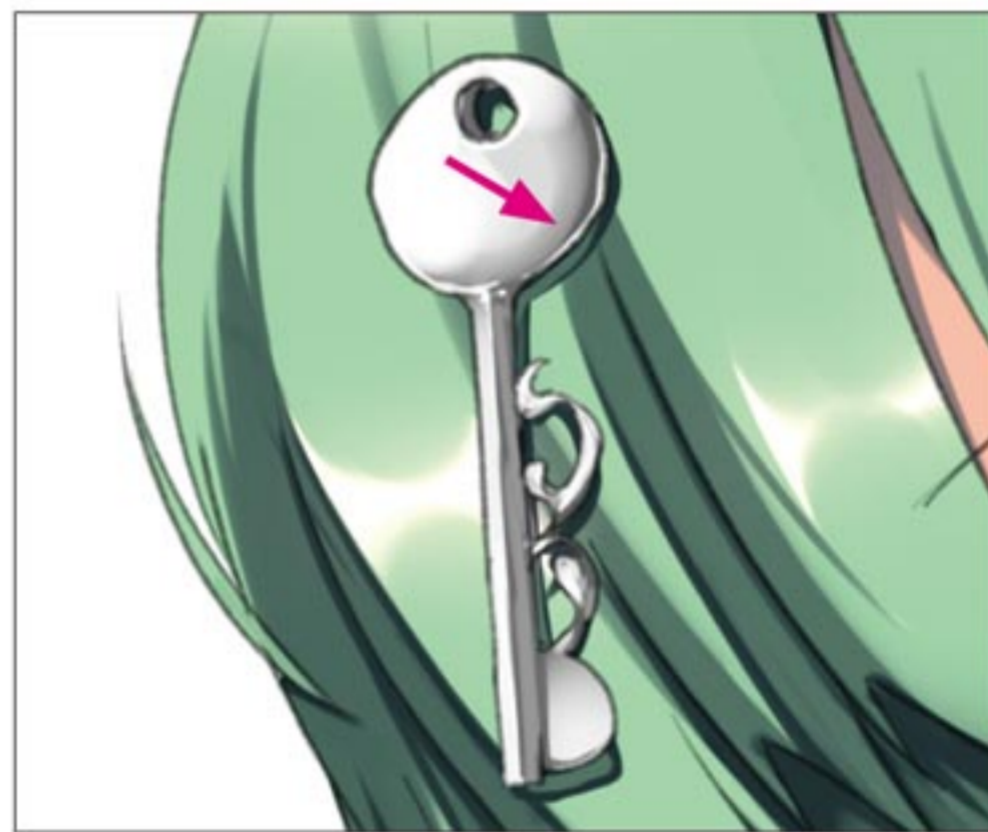
03 金属の塗り方

ショットガンに髪飾りとメタル系のアイテムを持たせたところで、金属の塗り方に入ります。光沢のある金属はアクセントとして使いやすく、髪の毛に勝るとも劣らない便利なパーツだと思います。

▶ 曲がったところに光を入れる

急激に曲がった部分は凸面鏡や凹面鏡になり、光を反射しやすくなります。特に凸部分は、何も考えずにハイライトを入れてしまっても大丈夫。凹部分は汚れて黒ずんだりくすんだりしやすいので、周囲の状況や絵の方向性を考えつつ、光らせるかどうかを決めてください。

▶ 平らな部分はグラデーション

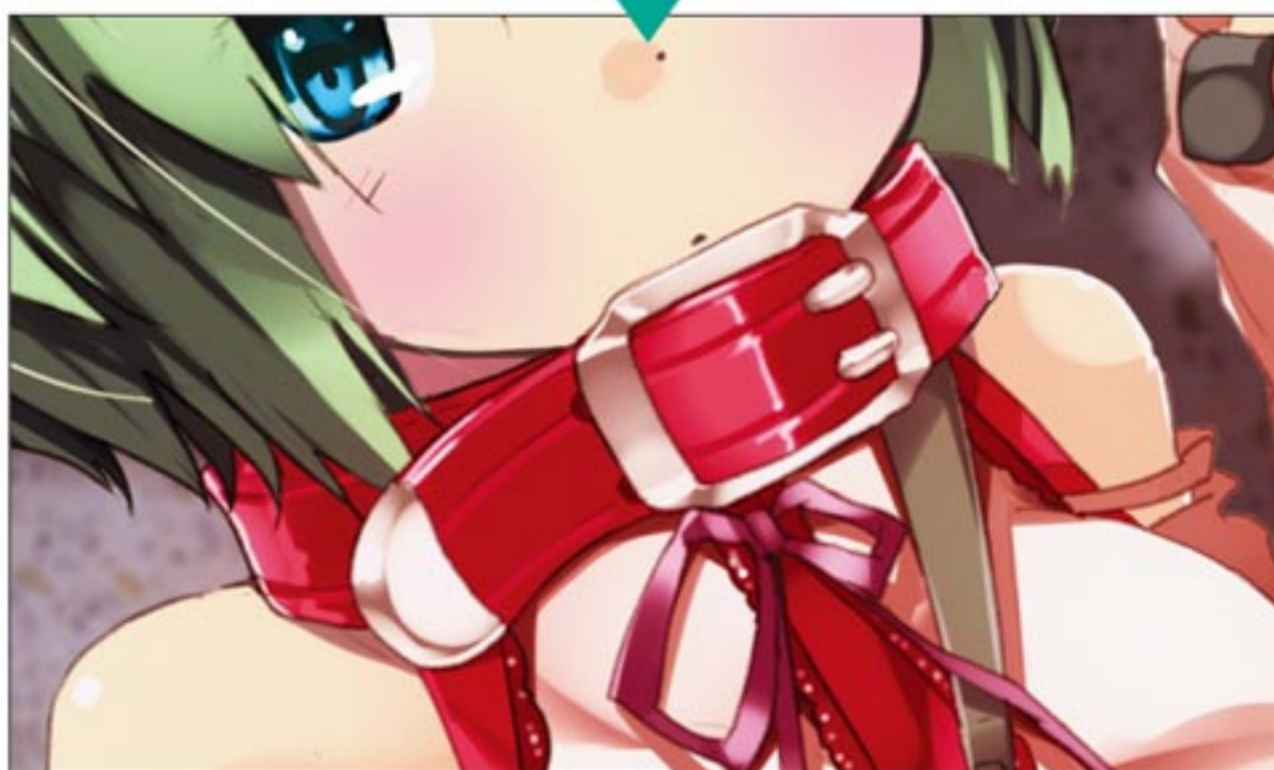
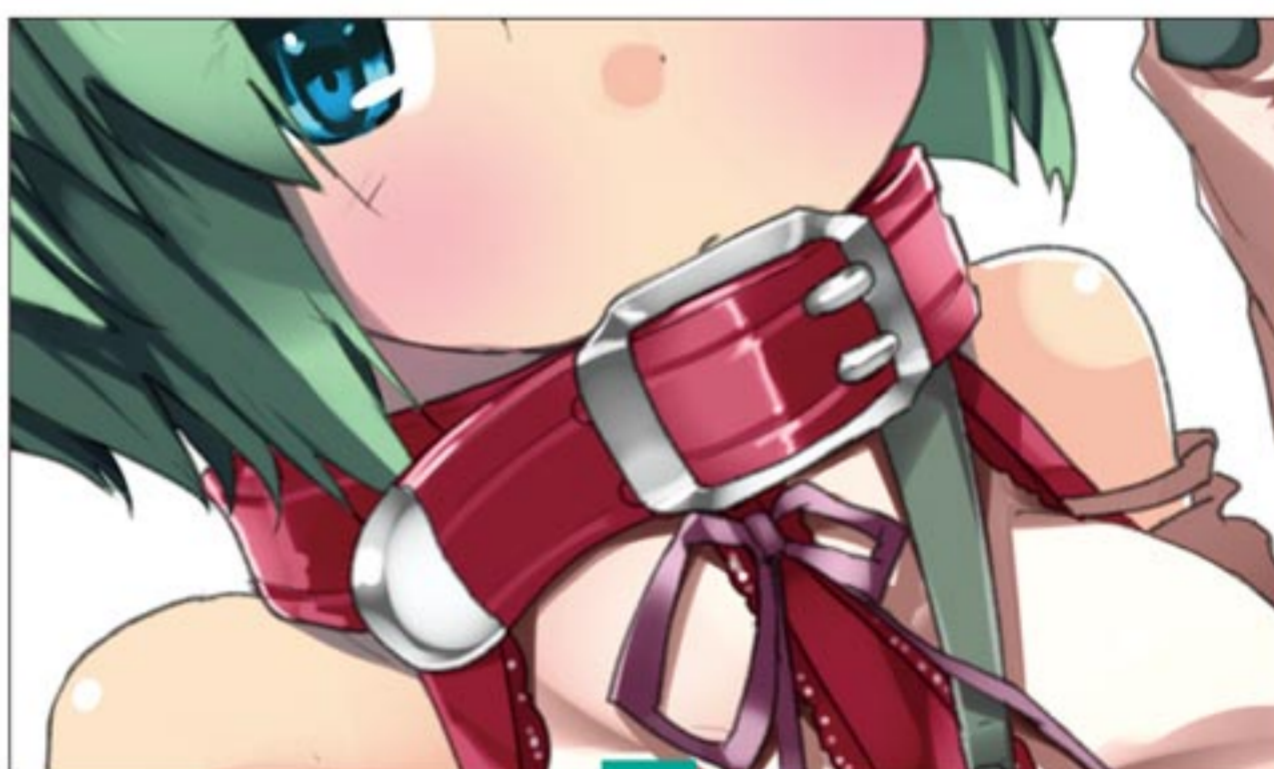
これは“ごまかしテクニック”です。本来は周囲のものが写り込むわけですが、深く考えずグラデーションを掛けてしまった方が金属らしさを出しやすいでしょう。基本色は思い切って暗くして、パリっと白まで飛ばすようにグラデーションを掛けるのがコツです。

丸い物は上下を明るく

上側は空や太陽、下側は地面からの照り返しで明るくなります。ショットガンの薬室のような筒状の金属の場合、中央を暗く両側を明るくすればOK。

ひとまず完成

金属の塗りは、基本的にこれだけで済みます。アップで見るとアラが目立ちますが、アクセサリ程度の大きさならば十分金属らしく見えるでしょう。

金属感を上げるテクニック

最後にひとつ、より金属らしさを出すためのおまじないを紹介します。グラデーションの部分に、薄く色を付けるのです。赤系または黄色系がよいでしょう。『Photoshop』を使用する場合は、「覆い焼き」ツールやレイヤーの「オーバーレイ」を使うと簡単。「レベル補正」を使ってもできますね。

キャラ絵の基本要素がそろった！

髪、肌、服、小道具と、キャラ単体の描き方について一通り解説したことになります。いろいろなキャラクターを楽しんで描き、好きな組み合わせや得意な表現を身に付けましょう。何回か触れていますが、手クセが付くことを恐れないでください。手クセで省エネして、余った力でさらに探求を深めていく。そして好ましい手法を発見したら、それもまた手クセにする。この繰り返しで、あなたのスタイルを作り上げていくのです。

Chapter.

10 キャラ絵のための背景入門

皆さん、背景を描くのは好きですか？　たぶん、あまり好きではない人が多いと思います。かく言う私も風景はキャラほど好きではなく、やや苦手意識があります。これは好みと適正の問題なので、「だからダメ」ということではないでしょう。ただしキャラ絵を描くにしてもシーン描写などで背景が必要になるケースもあり、避けては通れない課題なのです。

透視法、空気遠近法、etc..　背景の手法は非常に多く、数ページでは上っ面をなぞることしかできません。そこで今回は、細かな手法は置いておいて、背景の効果的な見せ方や背景に時間を取られすぎないための考え方、言うならば「背景との付き合い方」についてお話しようと思います。

一番悲しいのは「真面目に描いたのに、なぜか背景を消した方が見栄えが良い」という状況でしょう。今回の講座は、そんな失敗を避ける役に立つはずです。

POINT!

- 「何のための背景なのか」を考える
- キャラと背景に差を付ける
- 水平線を決めると自然な絵になる

COLUMN

その背景、本当に必要？

背景の有無について、どんなイメージを持っていますか？　頭の中で、「背景付きの絵＝手間がかかっていてエライ」、「白背景の絵＝手抜きでエラくない」といった上下関係を付けてしまってはいないでしょうか？　でも、本当にそうなのでしょうか？

▶白背景はキャラクターを引き立てる！

書店で、タレントなどの写真が表紙になっている雑誌を見てみてください。わざわざ背景を切り取って、白背景で使っていることが多いと思います。これはなぜでしょう？　そう、タレントを見せたいのであって、背景を見せたいわけではないからですね。つまり、背景を付けるかどうかは、その絵、その写真の目的によって判断すべきなのです。

実際、キャラを見せたいのであれば白背景の方が有効な場合が多いでしょう。例えばライトノベルの表紙は、ある時期は白背景がメインでした。本の方向性にもよりますが、背景がない方が手に取ってもらいやすいことがわかってきたからです。別に、イラストレーターが背景を描けないわけではありません。ライトノベルはキャラが占める割合が大きい分野なので、表紙もしっかりキャラで訴求するべき。それには白背景が合っている、というわけですね。

また白背景だけでなく、黒一色など暗い色の背景もキャラが浮き立ちますよ。

背景との付き合い方

さて、コラムでは白背景の優位性を主張してしまいましたが、背景を描かないと絵の目的が達成できないときや、描いた方がキャラが映えるときもあります。背景が無い方が良いようなら思い切って白背景にするのも大事ですが、必要があれば描かねばなりません。

01 目的をハッキリさせる

背景を描くにあたって目的が決まっていると、描き方を考えやすくなります。「無い方が良かった」という状態を避けるためにも、「何のために描くのか」を意識するクセを付けておくとよいでしょう。ここでは、背景を描く目的としてよくあるものを、４つ挙げてみます。

シーン描写

シチュエーションや出来事を描写するときですね。この場合、背景というよりは「人物も含めた風景」として描くことになります。全体で「何が起こっているのか」を説明するわけです。これが得意な人は、プロとして活躍しやすい印象があります。

世界観の描写

本の表紙やCD ジャケットなど、世界やストーリー全体を象徴する画面を作るケース。印象を強くするために、光やオブジェクトなどで、現実から離れたイメージを演出する場合が多いです。これが得意だと、イラストSNS でモテやすい模様。

空白埋め

空白を埋めるために描くこともありますね。空白もうまく使えばカッコいいのですが、そういった表現は一般受けしにくいのも確か。何か入っていればいいので、模様やテクスチャを使うのもアリ。これは、同人作家的なスキルだと言えるでしょう。

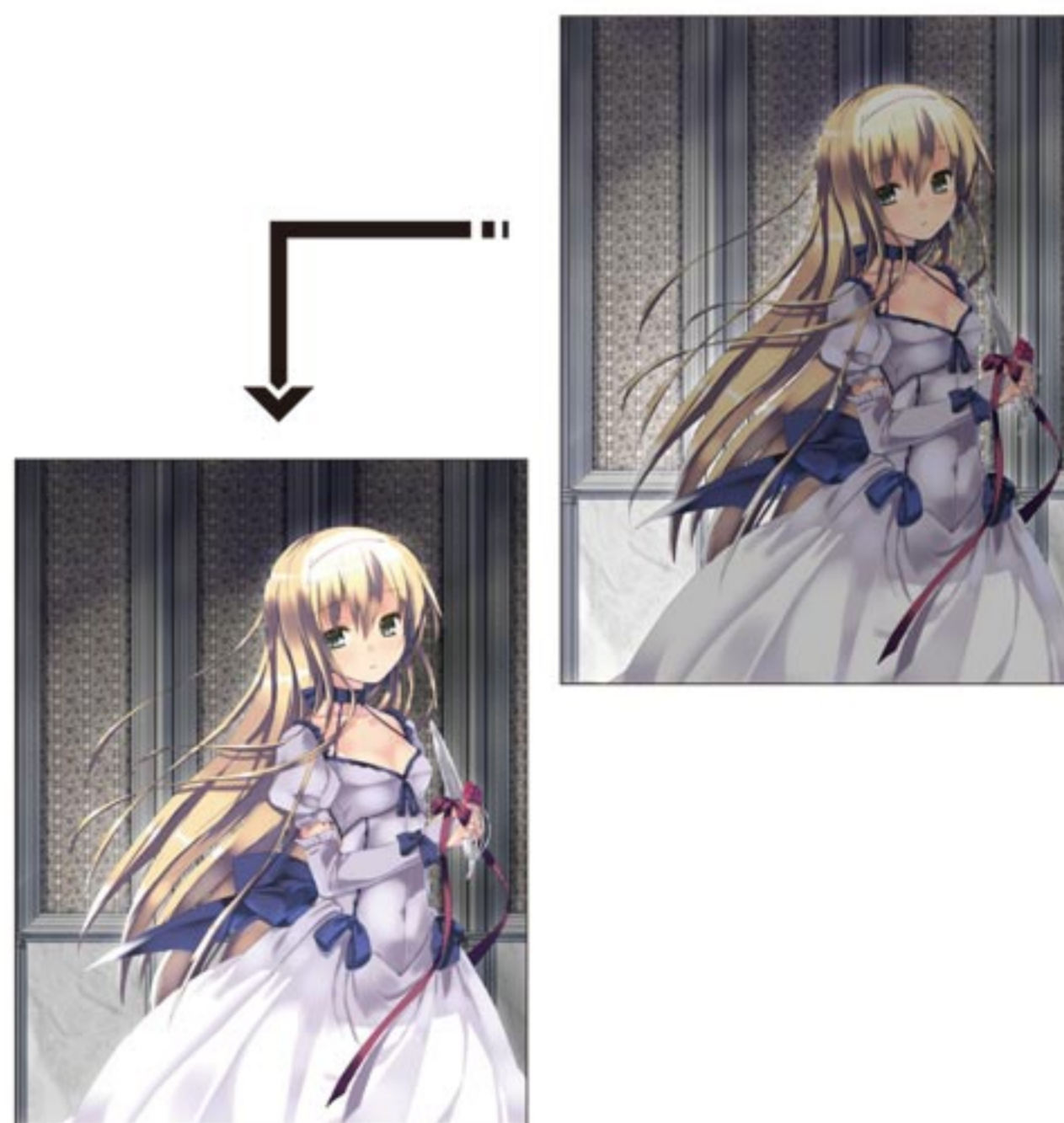
その他、大人の事情

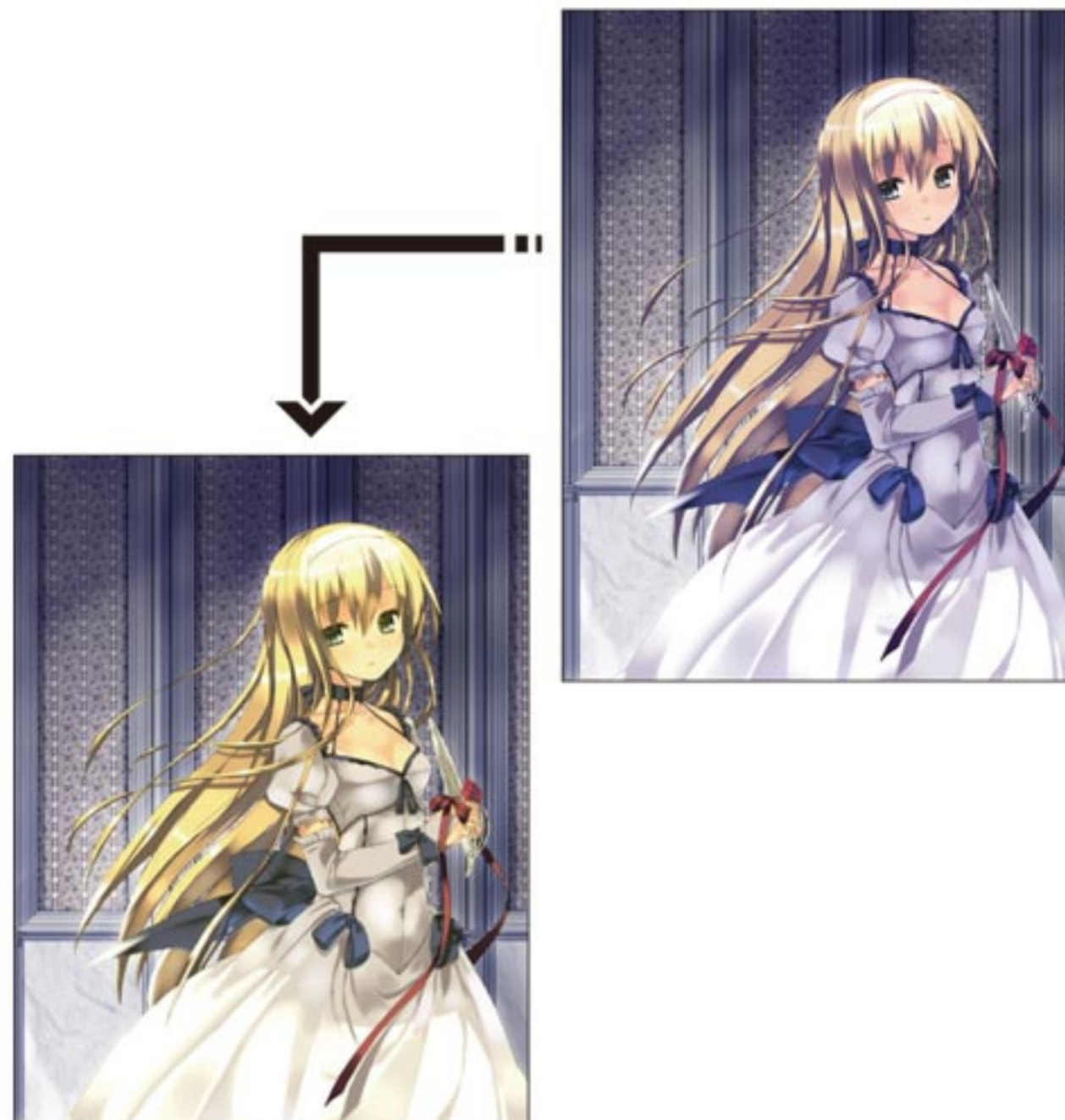
「背景を描かない人が多いので、描くと目立ちそう」「手抜きと思われたくない」「うっかり引き受けたCG講座に背景の解説があった」……など、絵自体から一歩引いた理由で背景を描くことも。こういった事情をうまく処理できると、いろいろ便利そうです。

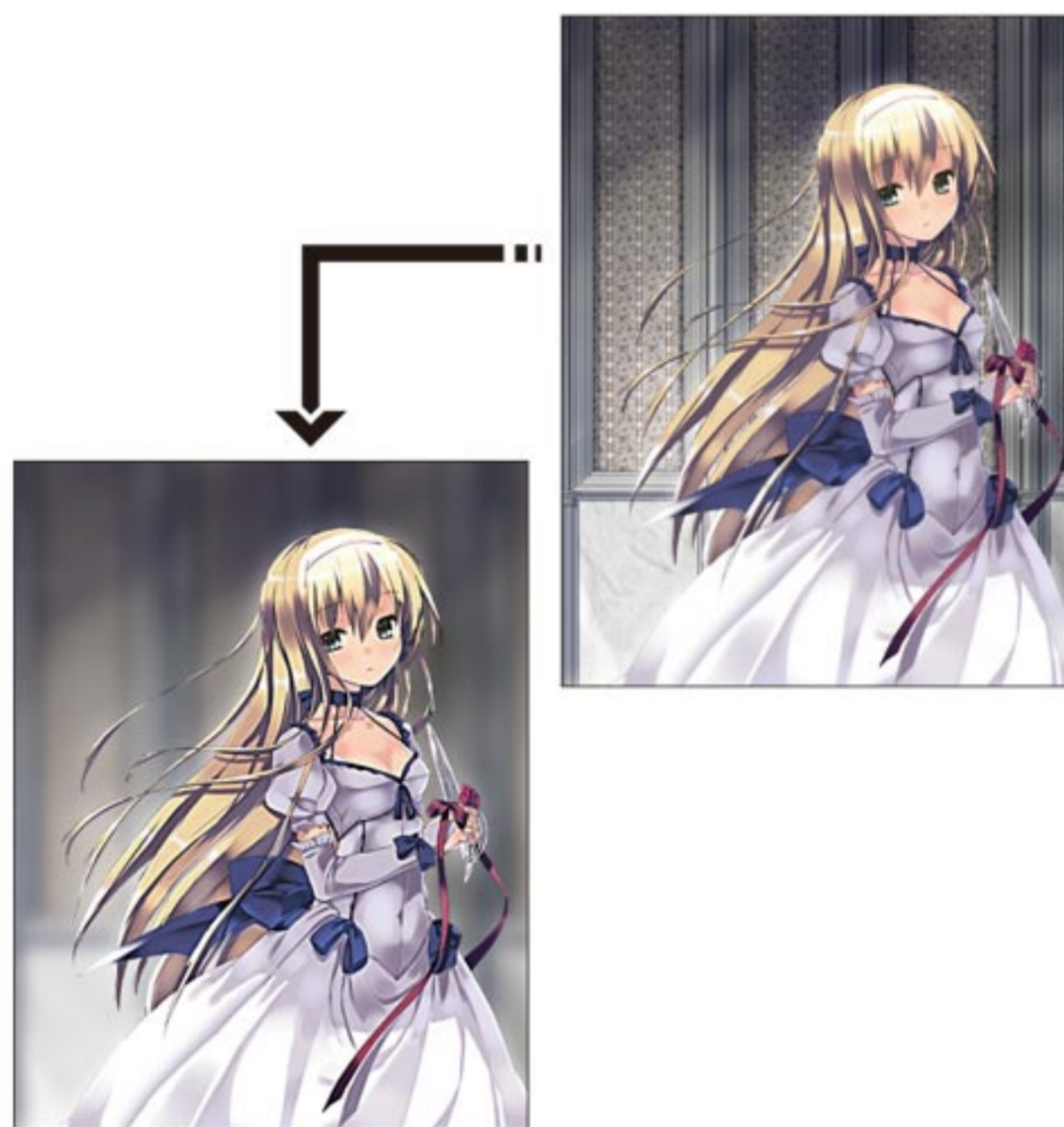
02 キャラを活かすには？

キャラクターイラストを描く上では、キャラを殺してしまう背景ならば無い方がマシ。そこで、キャラを引き立たせる工夫にも触れておきましょう。特に注意すべきは、コントラスト。Chapter.05で説明した内容と重なりますが、それぞれ実例を挙げます。

明るさのコントラスト

背景とキャラで明るさを変える手法。キャラを浮き立たせるなら、暗い背景に明るいキャラ、明るい背景に暗いキャラという取り合わせですね。太陽や窓を背負わせてキャラを暗く描く逆光表現も映えますよ。

色のコントラスト

明るさが同じでも、色調を偏らせることでキャラと背景を分離できます。青系の背景に黄系のキャラ、灰色や緑系の背景に赤いキャラなどが、キャラが目立ちやすいパターンです。

粗密のコントラスト

生い茂る葉っぱなどの複雑な背景に滑らかに塗ったキャラ、しっかり描き込んだキャラにシンプルな背景という風に、描き込みの密度に差を付ける方法。背景や前景をボカす写真的な表現との相性が良いのも便利なところです。背景をボカすと、細かく描き込む手間が減らせるという利点もあります。

白背景が強い理由

ここで再び白背景の話を少し。白背景というのは、一番明るく、一番彩度が低く、一番密度が低いという極端な特徴を持っています。ここにキャラを配置すると、自動的に上記のコントラスト全部が強く出ます。これが、白背景でキャラが映える理由なのです。

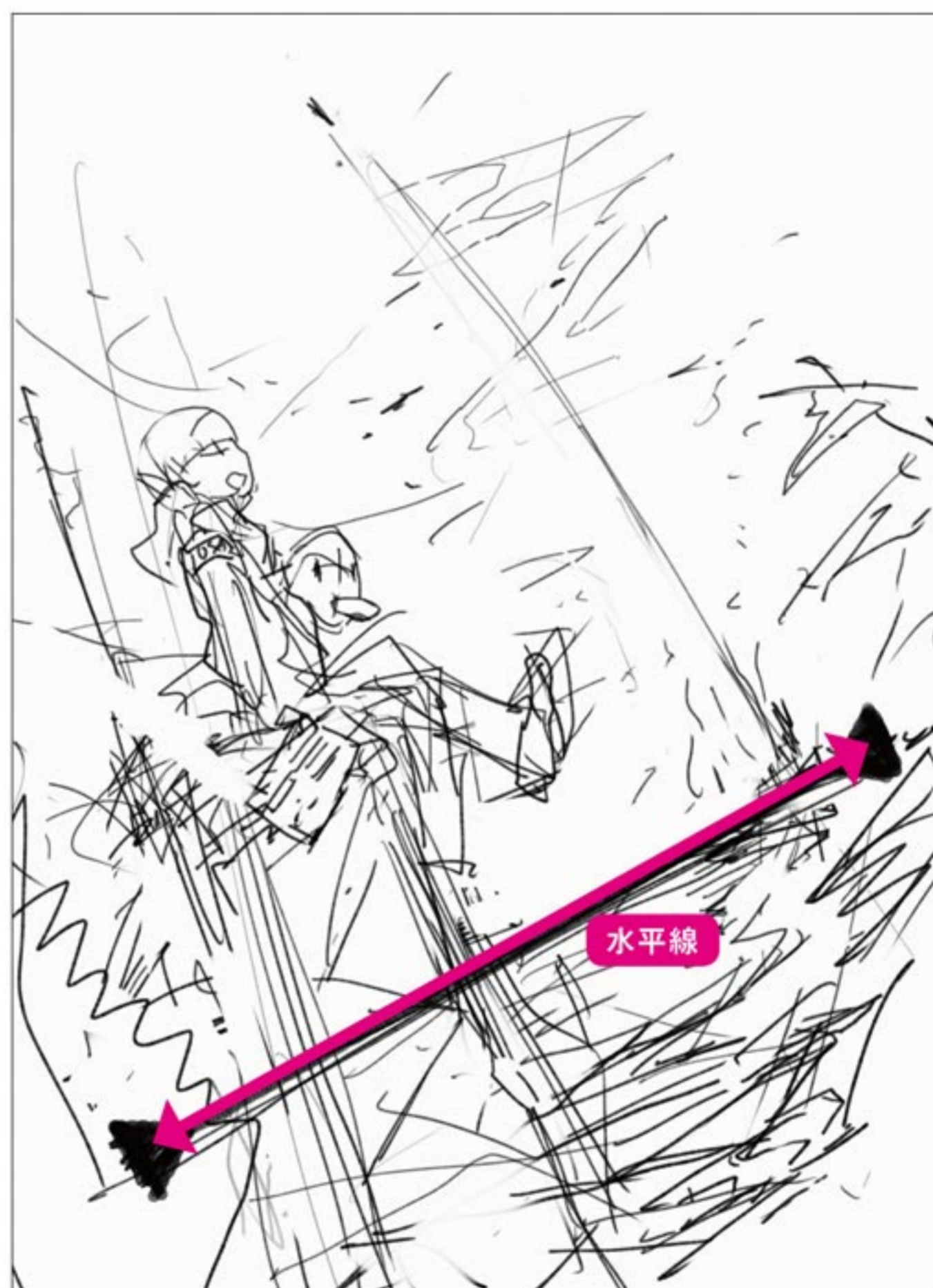
03 実際に背景を描いてみる

それでは、背景の使い方を意識しつつイラストを描いてみましょう。今回は、シーン描写をメインにしています。題材は、鉄塔に登ってロケットの発射を見ている２人の女の子。あえてロケットを見つめさせず何気ない動作を取らせることで、「日常的にロケットが打ち上げられる世界」というおかしな雰囲気を加えようと企てています。さて、成功するでしょうか？

水平線を基準にする！

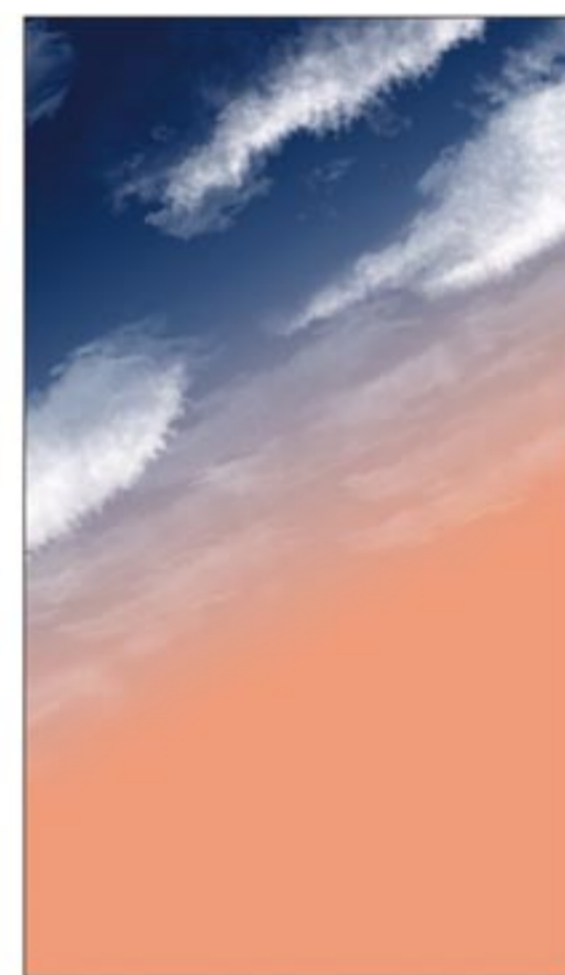
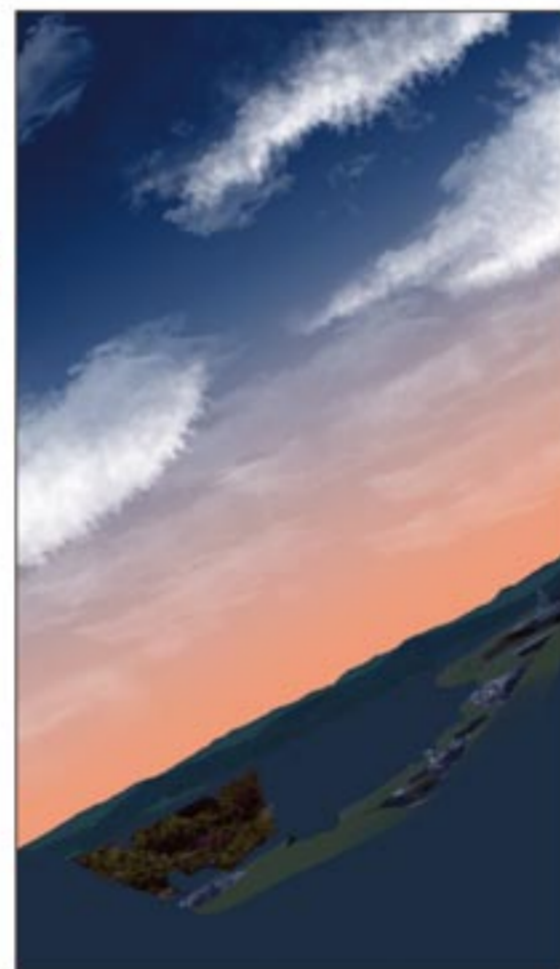
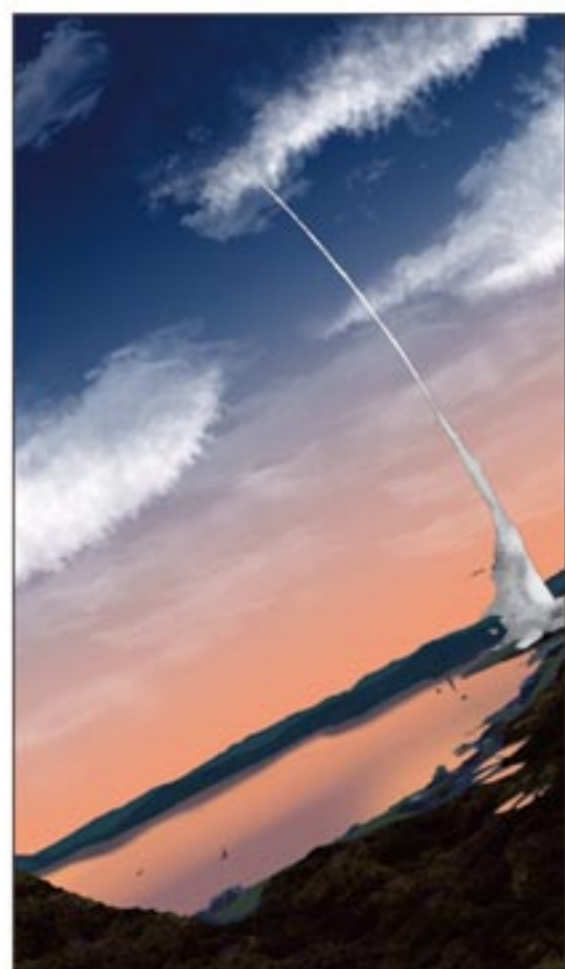
「具体的な手法については説明しない」と言いましたが、一点だけ。水平線を意識すると、一気に描きやすくなります。自分の視点がどこにあるかを決め、その高さに水平線を書き入れましょう。目の高さと言っても、「自分は身長が低いから……」なんて話ではありません。どこから見たときの絵なのかを考え、それに合わせて画面全体を調整するのです。

アオリとふかん

例えば自分の視線と同じ高さにいる人物なら、水平線と頭が重なります。また、水平線より上にあるものはアオリ気味に、下にあるものはふかん気味に描写します。これを守りながら位置や大きさを調整すれば、不自然な絵になりにくいのです。ここでは、キャラクターを水平線より上に配置しているので、見上げる感じになっていますね。

ラフで配置を決める

情景に合わせて、キャラやオブジェクトの配置を考えます。遠景に湖と空、立ち昇るロケットの煙を配置、対比させるように手前にキャラと塔を置きました。またダイナミック感を出すために、画面全体を傾けています。

オブジェクトを重ねていく

水平線を基準にして、奥から順に描き入れていきましょう。配置する際にオブジェクトを重ね、遠くにあるものの一部を隠してしまうのも手です。重なりを作ると、厳密に描かなくても手早く奥行き感が出せるのです。

少ない労力で最大限の成果を！

キャラ絵において背景は、何らかの目的を達成するために描くもので、主役ではありません。シーン描写なのかそれとも埋め草なのか、絵全体の中で背景が果たす役割を考え、効率的に描きましょう。苦手な部分こそ、頭を使って切り抜けるべきなのです。

Chapter.

11 光の表現を利用する

本項では光の表現について解説しましょう。まずわれわれの目は、光を受けて物を認識します。人間が認識する色や形、質感に大きさ、これらはすべて光で決まるのです。つまり、目に見えるものを描いている限りは、すべて光を描いているとも言えるわけです。

こう聞くと「じゃあ、線画は何だろう？」と思う人がいるかもしれません。線画というのは、目に入る光が大きく変化する境目を描いたものなのです。例えば黒い髪と白い肌、その境目。そして彩色で、実際にパーツが発する光を描いていきます。塗り終わった状態では、色の差によって境界が分けられているわけで、線画の役割は半分失われているとも言えるのです。

では話を戻します。今回扱う「光の表現」というのは、具体的に言うと強い光や鮮やかな光のことです。彩色と一体になりながらも、主役を張れる光。その使い方について、紹介していきます。

POINT!

- 光は「もう一味」欲しいときに便利
- 写真のテクニックが参考になる
- 「覆い焼き」などの機能を駆使しよう

COLUMN

影があってこその光

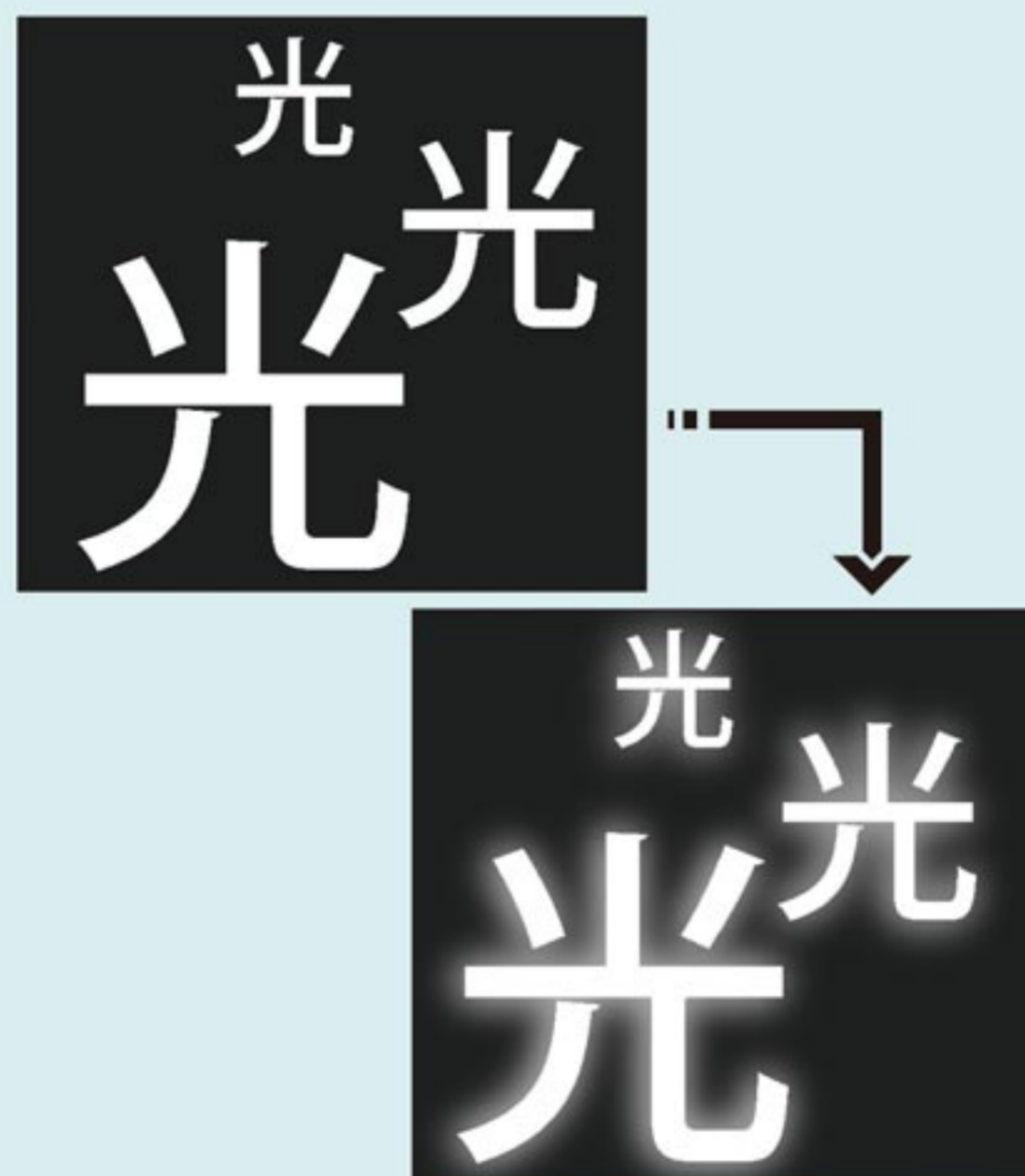
ここでは、「光っているように見える」状態について少し考えてみます。まず、一番明るい絵とはどのようなものでしょう？ そう、白ですね。まっ白な画面が一番明るいということについては、疑う余地がありません。しかし真っ白な紙などは、別に光っているようには見えません。

▶ポイントは暗い部分

これは、白一色では基準となるものが無いからです。たしかに白は一番明るい色ですが、対比するものがない場合、それは光ではなくてただの白なのです。これと対照的なのが、日の出などでしょう。全体的には暗いのに、山陰から溢れる光を強く感じさせます。暗い場所に明るいものがあることが表現できれば、光っているように見せやすいわけです。

だからといって、黒地に白い文字を書いても光って見えたりしませんね。そのヒントは、「溢れる光」にあります。下図のように、周囲の黒い部分を明るくすると、まっ白の場合よりも明るい感じが出せるのです。

光と影を組み合わせるという考え方は、光を強調するとき以外でも有効。イラストを描く際に、全体をのっぺりと明るい色で塗るのではなくポイントごとに暗い影を入れることで、メリハリのある画面を作れます。Chapter.03でも触れたように、光りが入りにくい狭い空間に黒を入れ、暗く締めるのが、その方法のひとつです。

日の出の写真は、全体的には暗いのにしっかり光っているように見える。

白を溢れさせると、光っているように見えてくる。

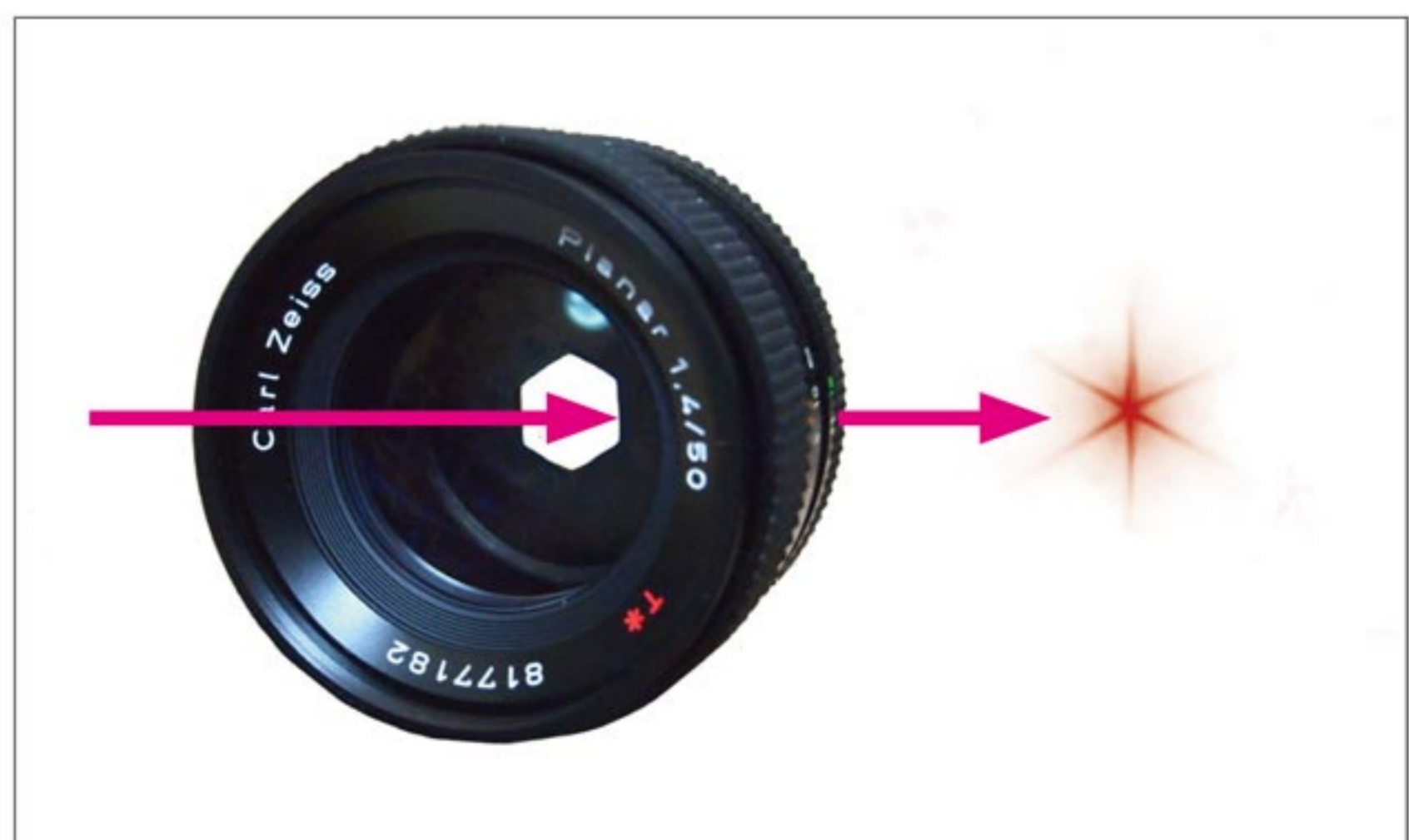
光が起こす現象

ここからは、光によって起きる現象からイラストに使えそうなものを選んで説明していきます。強い光による綺麗な効果を、皆さんのイラストにも取り込みましょう。

01 フレア

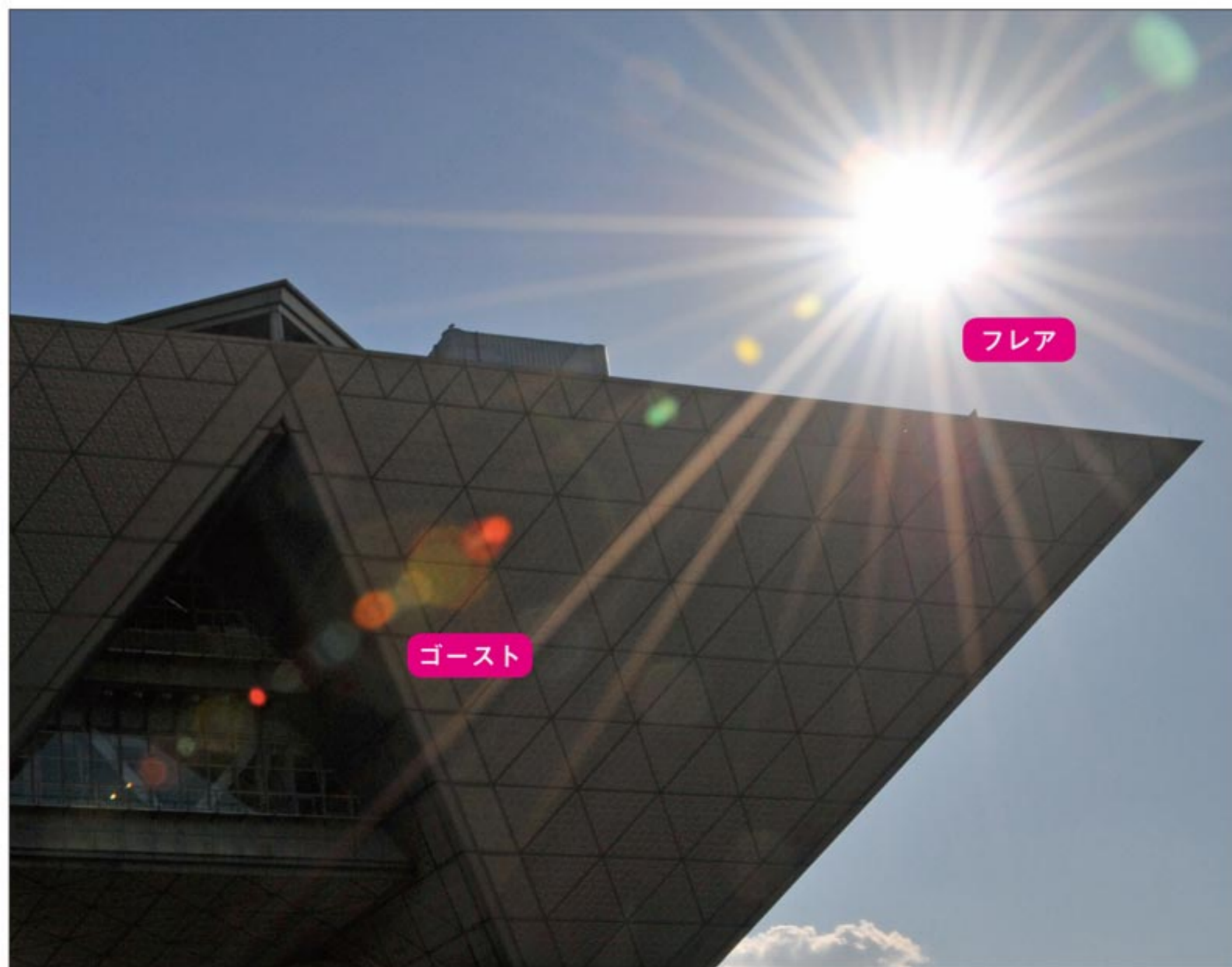
光っている部分から広い範囲に光が溢れることを、写真の用語でフレアと言います。画面内に写った光源から周囲に広がるだけではなく、画面外の太陽の影響で大きなフレアが出ることもあります。

レンズの絞りとフレア

またレンズ内部の絞りの形状によっては、星のように光芒が伸びることがあります。絞りが多角形の場合、角に近い部分が多くの光を取り込むことになり、光源の像から漏れる量も多くなるためです。

02 ゴースト

これも写真用語です。レンズに太陽のような強烈な光を入れた場合、レンズのガラスや鏡筒に反射した光が像面に落ちて、本来は存在しないはずの光が見えることがあります。ほとんどの場合、ゴーストは光源の対角線上に発生します。また複数のレンズに反射していくつも発生することが多いです。特徴的な光が得られるため、写真を撮る際はこの現象を狙う場合も少なくありません。イラストでも定番の表現手法となっており、よく使用されていますね。

03 パーティクル

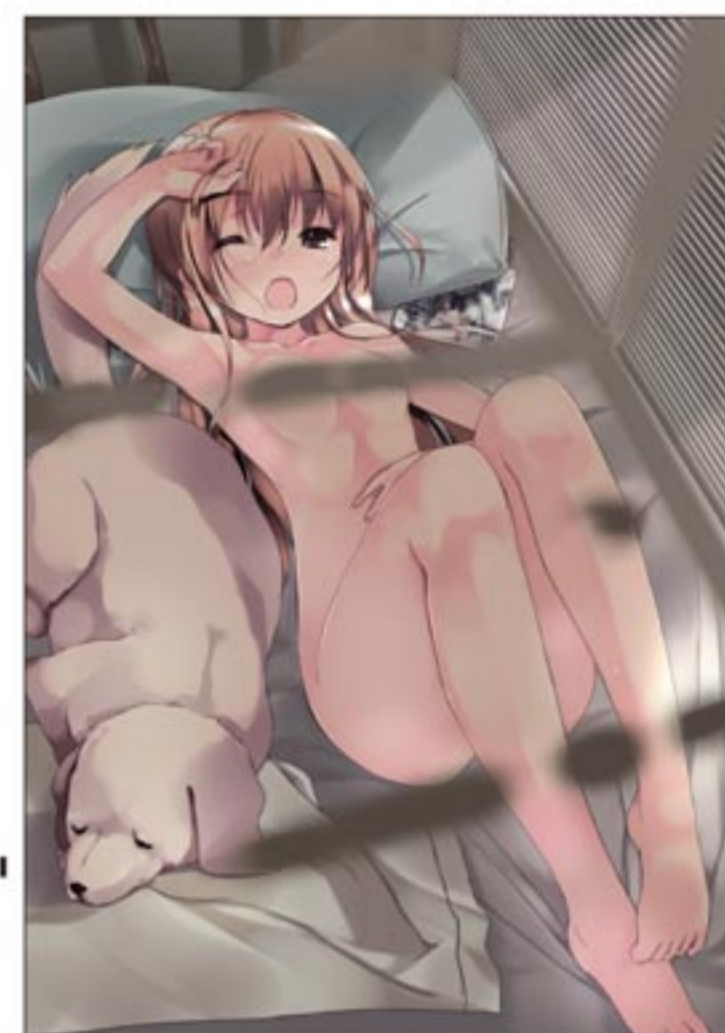
大気を舞う埃や雪などに強い光が当たると、光を反射して光り輝く粉のように見えます。暗い背景に入れるとメリハリが付くので便利です。またこれを強く出せば、クリスマスイルミネーションのように目を引く画面が作れます。ブラシを作っておけば素早く描け、手間の割に効果が大きいのが特徴です。

光の効果を加える

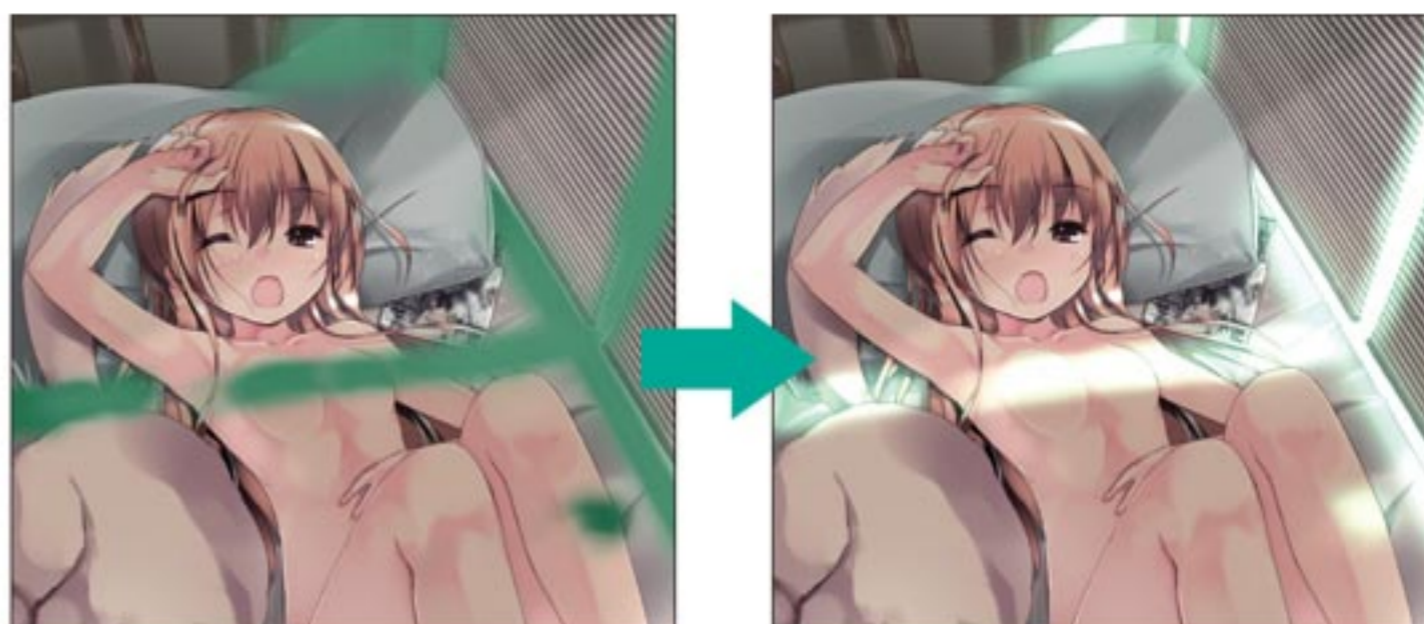
続いて、『Photoshop』などのソフトを用いて、パーツが光を受けている様子を表現する方法を解説していきましょう。彩色の際に光の効果を意識しながら直接塗っていってもよいのですが、手間が掛かりやり直しにくいため、かなり難しいです。ここでは、後処理的に光を加える方法を２種類挙げます。一長一短ありますが、両方知っていれば多くの場面で有効に活用できるでしょう。

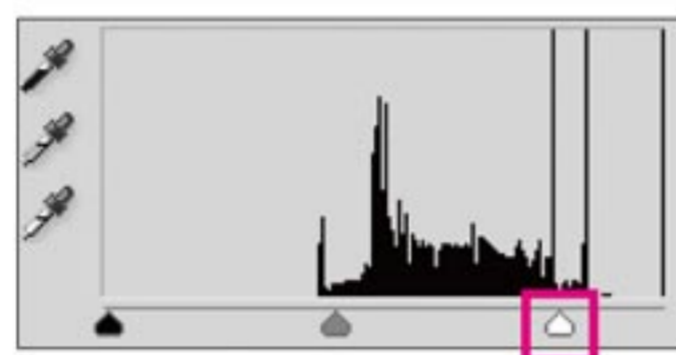
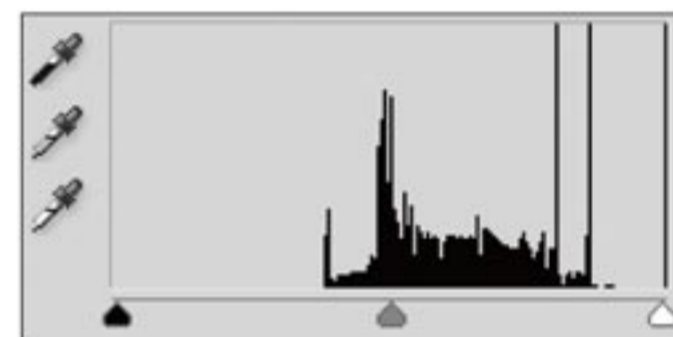
04 加算系ブラシ

まずひとつ目は、加算系ブラシ。正確には、通常ブラシで光の成分を描いたレイヤーを、加算系の合成モードで重ねる方法です。光を当てると、明るくなった分だけRGB値が加算されることから、筆者は加算系と呼んでいます。『Photoshop』の機能なら､「覆い焼き」や「オーバーレイ」です。

絵の一部を光らせる

ブラシで描いた所を明るくする方法なので、絵の一部を光らせるのに適しています。さらに、先に挙げたフレアを起こすこともできますね。

光に色を付ける

またこの方法ならば、光に色を付けられます。白く飛んだ部分の周りに光の色が出るので、綺麗に演出できます。ソフトや合成モード、そしてその設定で効き具合がさまざまなので、いろいろ試してみるとよいでしょう。

05 HDR 的表現

暗い所から明るい所までをわざとフラットに、白く飛ばないように描写しておいて、後から一挙に光らせる手法です。HDR（High Dinamic Range Rendering）と言って、3D グラフィックや写真でよく使われます。具体的には、「レベル補正」や「トーンカーブ」といった機能を使い、わざと白飛びするように調整するのです。加算系ブラシによる効果と似ていますが、画面全体に一気に効果が付けられること、また暗い部分は締めたまま明るい部分だけ白く飛ばしやすいことが利点です。

光に頼り過ぎるのは禁物！

ちょっと失敗した絵でも光の効果を活用すれば何となく助けられてしまいますが、頼りすぎないようにしましょう。節度を守って使えば、シーン描写などをより豊かに表現できます。まずはひとつでも使いこなせるようにチャレンジしてみてください。

Chapter.

12 気になるところを重点解説！

これまで11講座にわたってCGイラストのポイントを解説してきました。

ここまでの講座で、萌えイラストの要素をだいたいカバーし、おおまかではありますが、イラストを描く上で指針になることを書いてこれたと思います。

そこで今回は、本講座の雑誌連載時にいただいたメッセージや、イラストを描いている人たちからの質問が多かった部分にフォーカスして解説していきましょう。

イラストの描き方に「完璧な正解」などというものはないので、質問への回答というよりは「自分はこうしている」という内容ですね。練習していて特につまづきやすいところ、そしてrefeiaの描き方で気になるところをフォローする内容になっているはずなので、ぜひ参考にしてください。

POINT!

- 練習でムリをしすぎないこと！
- 影は「彩度を下げてやや青く」
- おっぱいのポイントは「胴との関係」

COLUMN

“描き方を考える”クセを付けよう

好みの絵を見つけたら、どうやって描いているのかが気になるもの。また、ブラシや特殊効果の設定など細かいところまで説明されたメイキング本を読んで学ぶのは、とても効率的です。でも、答えを見てそのとおりに描くだけでは、他人のスタイルを継承し続けることになってしまいます。自分のスタイルを身に付けたいならば、「これはたぶんこうしている」と自力で分析して、試してみましょう。「描き方を想像して、近い効果を再現できる」力を身に付けるのが大事なのです。

これを実現するには、ソフトの使い方に習熟する必要がありますし、観察眼も養わなくてはなりません。しかし試行錯誤を経て到達した手法には、自力で改良しやすいというメリットがあるのです。その効果を実現するためにいろいろ試したはずなので、「あえて選ばなかった方法」や「設定を変えたらどうなるのか」といった知識がたまっているためです。

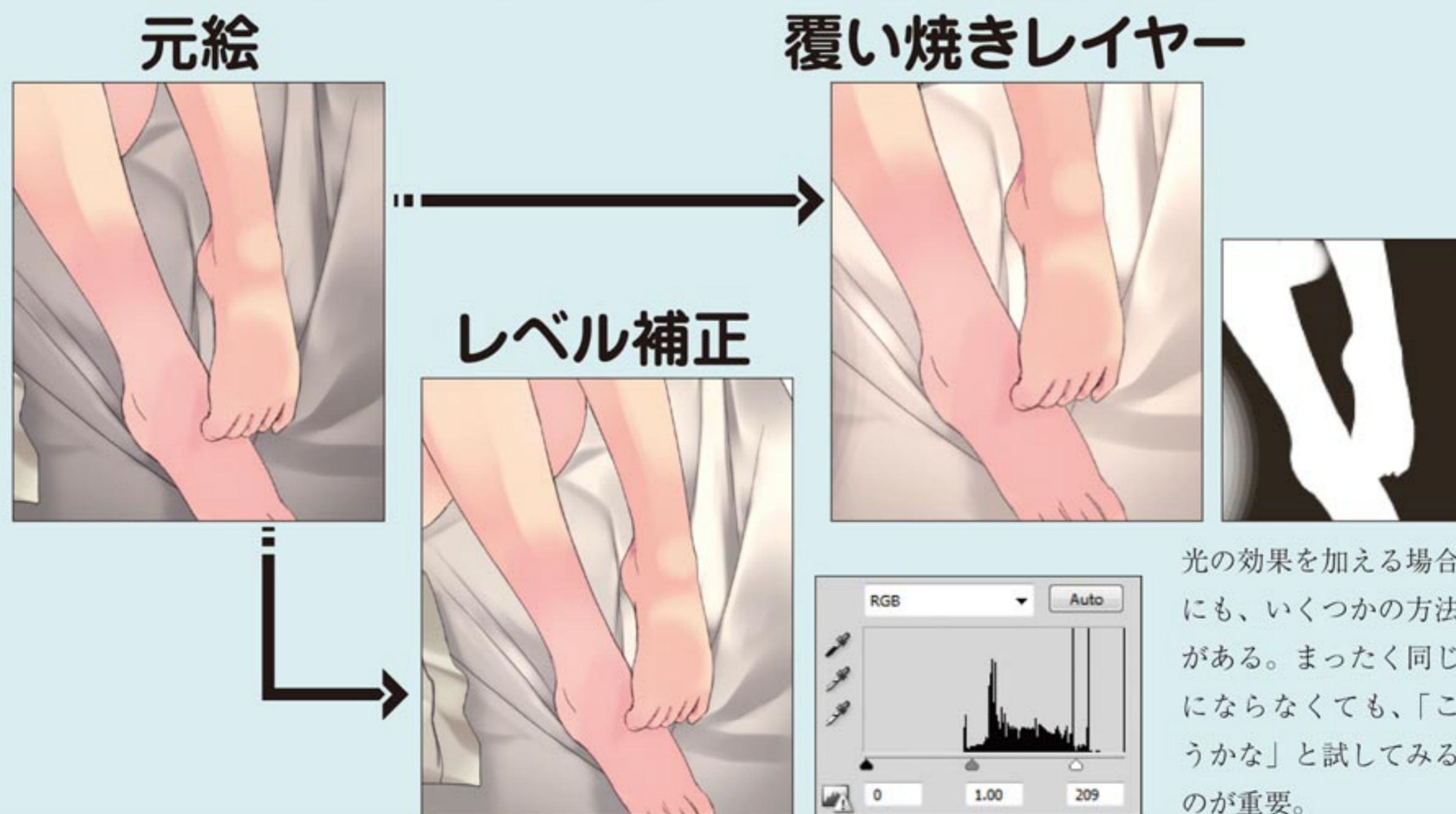
例えるなら、「いきなりその場所に投げ出された」場合と、「地図や地形を調べながらたどり着いた」場合で、その後の探索が楽なのはどちらなのかという話。もちろん、最初は先人を真似た方が効率がいいでしょう。でも、ある程度描き慣れてきたら、自分なりの手法を模索した方が上達しやすいのです。

絵を見たときに、「この人はどういう風にして描いたのだろうか？」と、自分なりに考えるクセを付けてみてください。長くイラストを描き続けると、この蓄積に助けられることが増えてきますよ！

元絵

覆い焼きレイヤー

レベル補正

光の効果を加える場合にも、いくつかの方法がある。まったく同じにならなくても、「こうかな」と試してみるのが重要。

CG イラストのココが気になる！

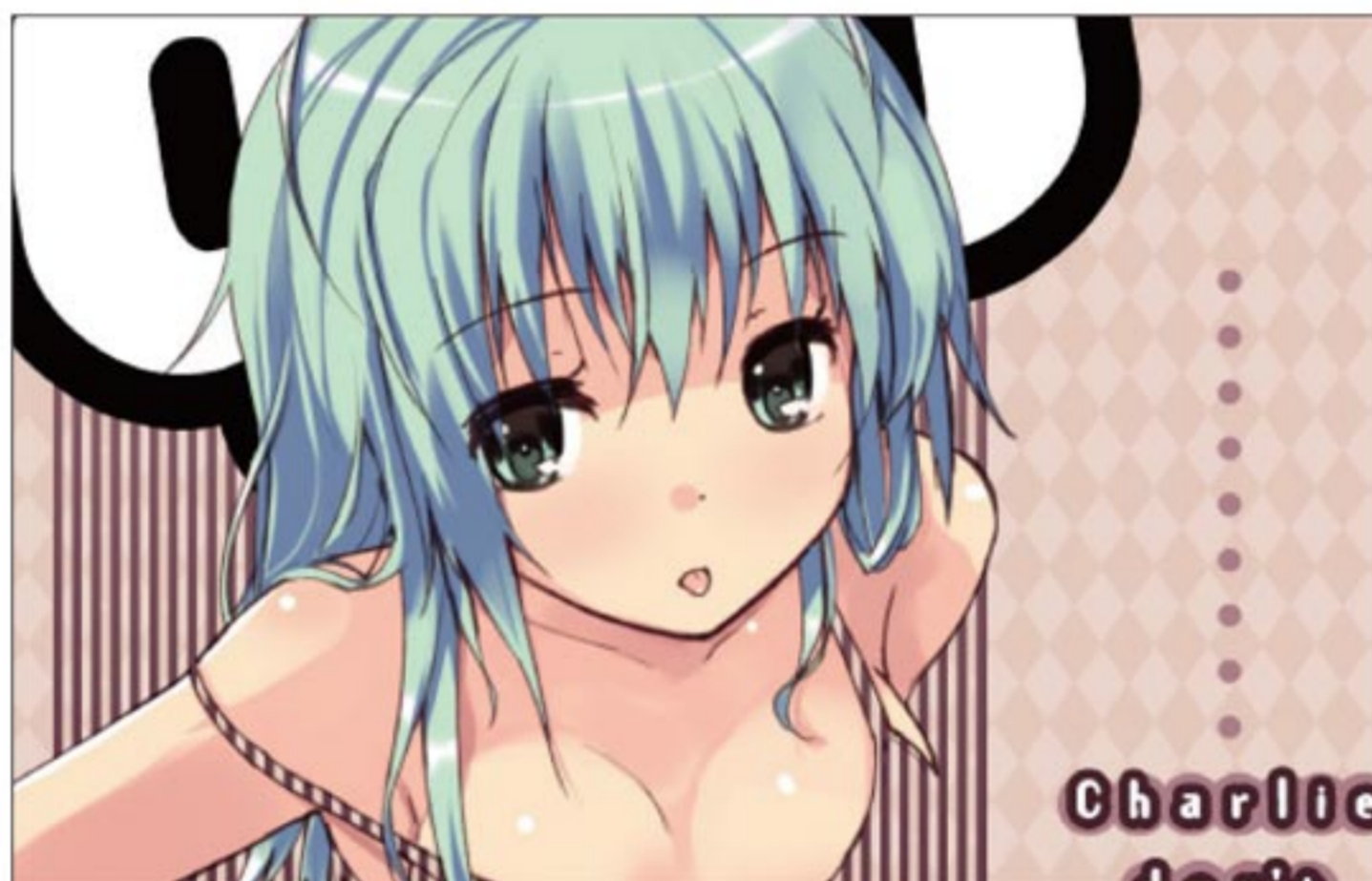
それでは、いただいた質問からトピックを抽出してお話していきます。CG イラストを練習している人たちからいただいた質問なので、多くの方の参考になる内容になっているはず！

01 好きな色＆使いやすい色は？

▶ 組み合わせで考える

単体で好きな色となると……反則気味ですが白と黒です。どちらかというと色の組み合わせで考えていて、青と白、黒と赤、といった配色が好み。自分のイラストではあまり使いませんが、黒とピンクもいいですね。ちょっとパンクでガーリッシュな感じが出てきます。

▶ 色使いも慣れしだい

使いやすい色という質問からはズレるかもしれませんが、緑をよく使っています。もともとは、「緑を使うと絵がきたなくなりやすい」と感じていて、苦手意識があったのです。しかし、負けん気で緑を多用しているうちに慣れてきました。右のように、同人誌の表紙絵などでも、緑髪の女の子をよく描いています。

▶ 暗め or 淡い緑はオススメ

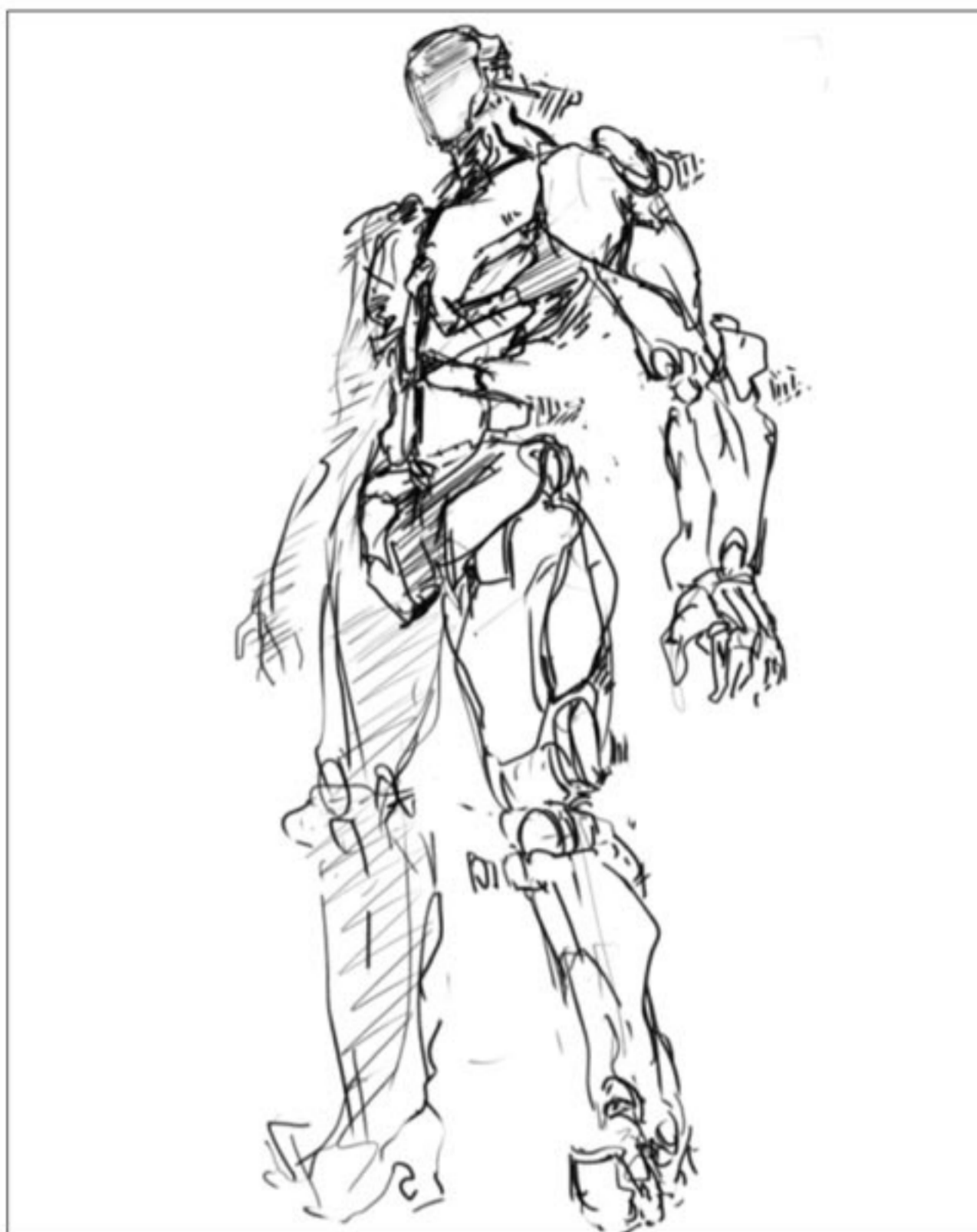
今回の作例では、髪を暗めの緑で塗っています。鮮やかな緑は扱いにくいですが、黒に近くなるまで暗くしたり、灰色に見えるぐらいに彩度を下げると、一気に使いやすくなり、ほかの色を引き立ててくれますよ。特に、赤のポイントカラーとの相性が抜群です。

暗めの緑

緑灰色

02 描くのが嫌になったら？

▶ ラフ画でリフレッシュ

うまくいくことばかりではないので、描くのが嫌になることもありますね。そういう場合、無理して描かないことが大事です。気軽に描ける荒いラフを何枚も描いてみたり、動物や身の回りのものなど普段描かないものにチャレンジしたりして、気分を変えるのが効果的。慣れていないものは、上達が早いので楽しいですよ。経験上、なんだか嫌な期間を抜けると、引っかかっていた壁を自然に越えられることが多いです。壁にぶつかったときには、あまり正直に壁を押しすぎないで、少し散歩に行ってみましょう。

▶ 描くのが“嫌い”にならないように！

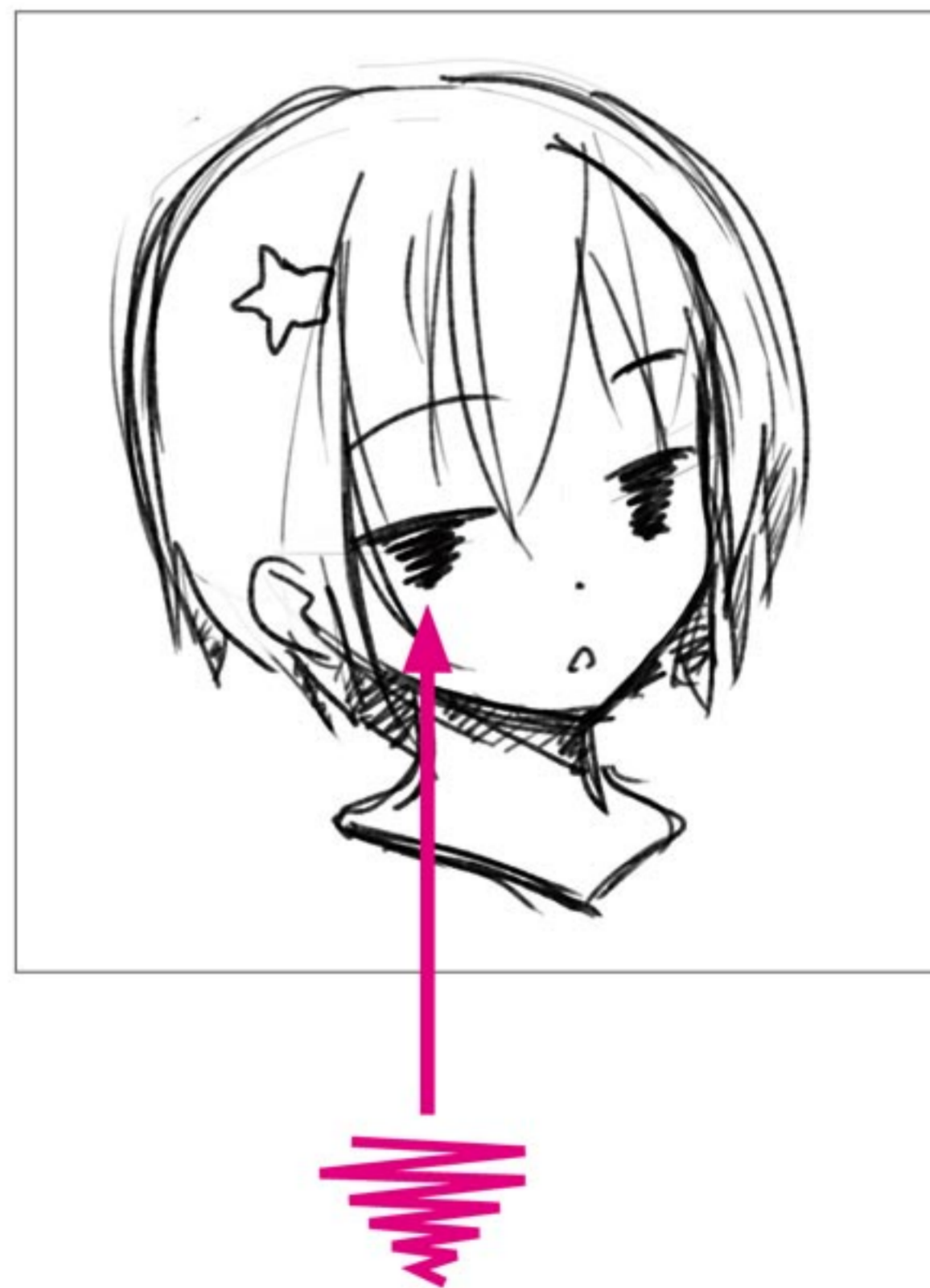
頼まれて描く場合などは、嫌でも描かないわけにはいかないので、ちょっとシビアですね。こうなると、「嫌にならない」しかありません。一時的な“嫌（いや）”ならまだしも、“嫌い（きらい）”になってしまっては元も子もないので、この点は本当に気を遣っています。具体的には、無理をしすぎないこと。耐えられるストレスは人それぞれなので、注意深く調整するのが大事です。

03 魅力的な目を描きたい！

▶ いろんな作風を研究しよう

目はイラストで最も大事なパーツのひとつです。極端な話、目に特徴があれば、それだけで個性のある絵柄になります。「こうすれば自分のスタイルができる！」という方法はありませんが、いろいろな描き方を知り、それぞれの利点を考えておくといいでしょう。安住の地を決めるには、土地勘が必要。いろいろな絵を模写したり、研究したりして覚え、そしていったん忘れる。そんなことを繰り返すうちに、自分が居るべき所が自然と決まってくるものです。

▶ refeia の目の特徴は？

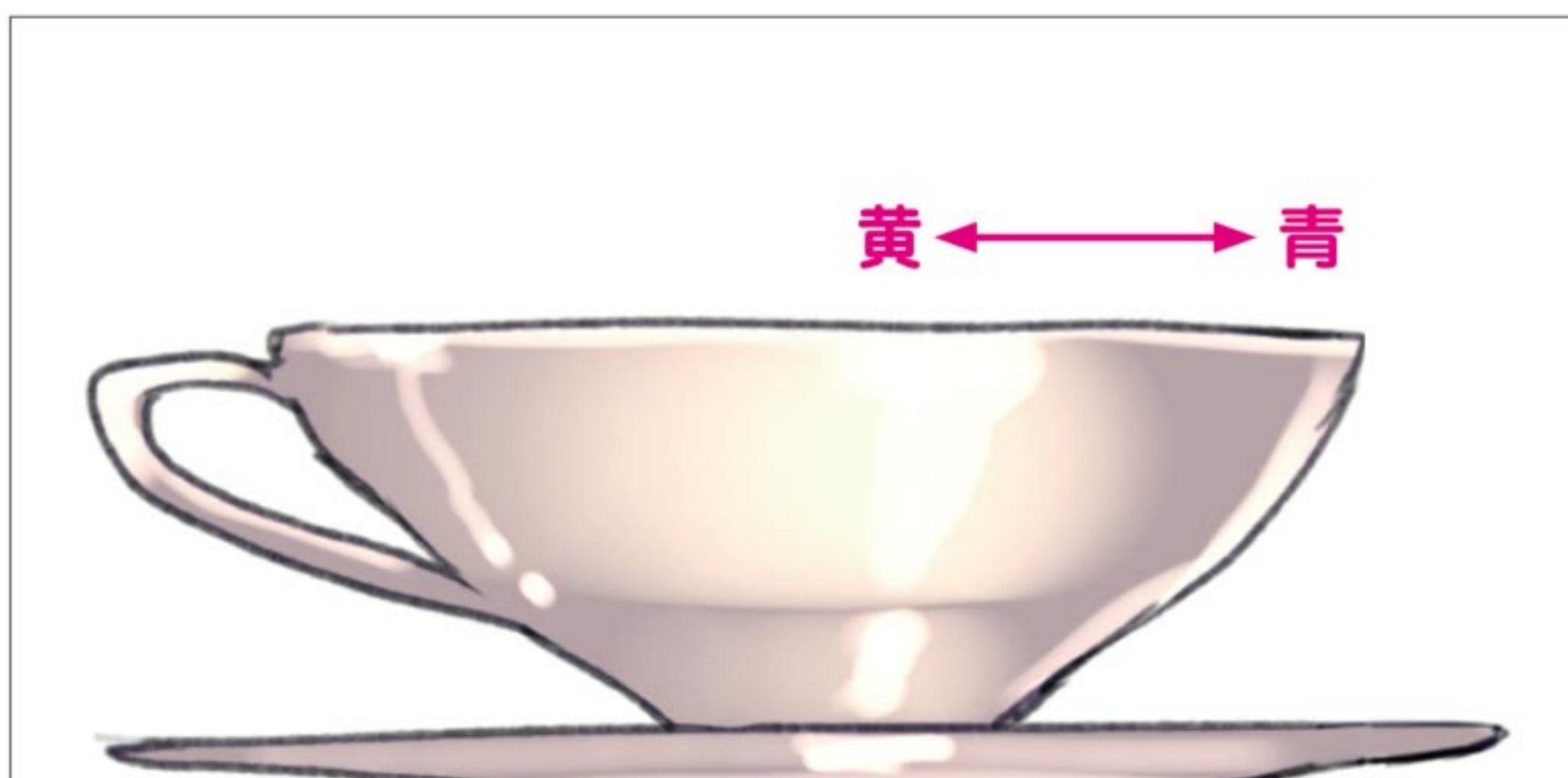
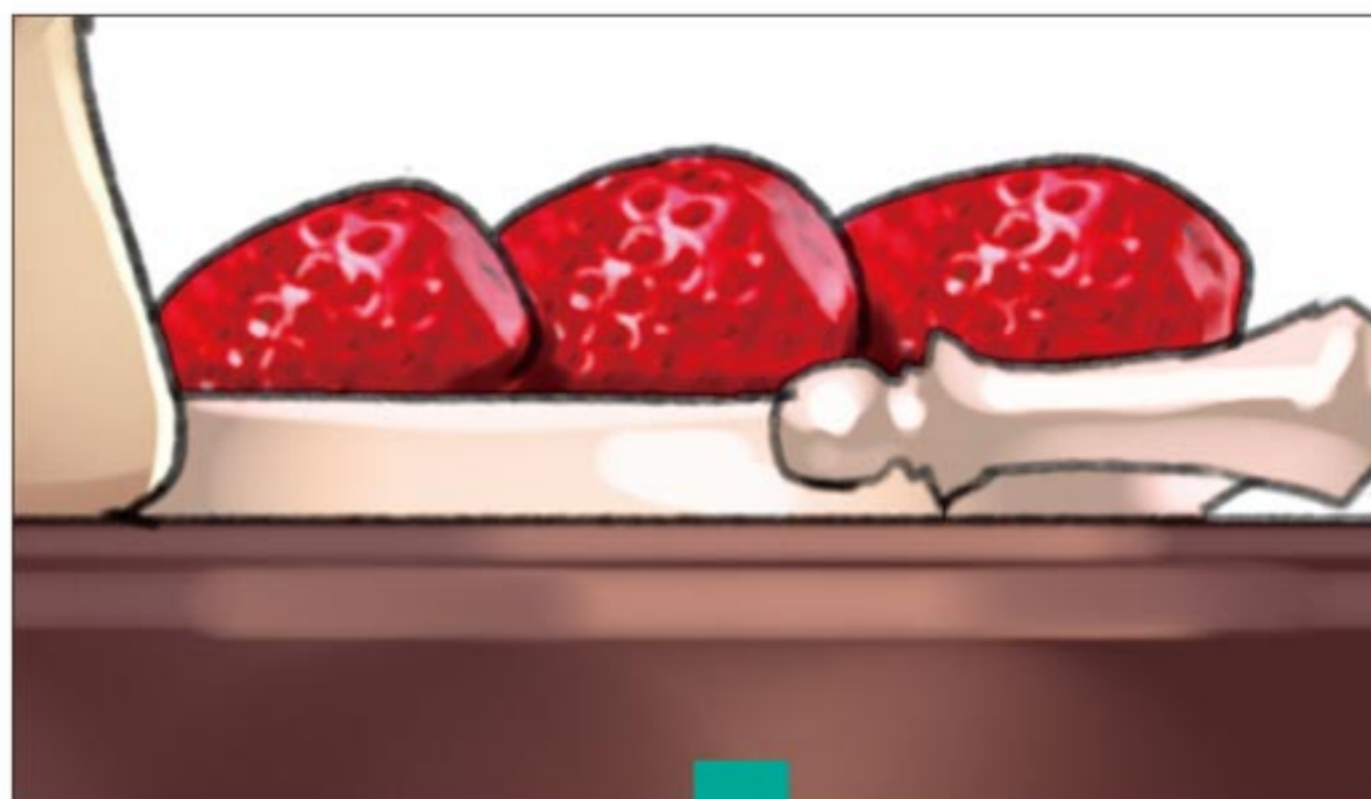
自分の場合、ラフでは目の輪郭を書かずにハッチングのようにして形を出すことが多いです。描き上がったイラストにも、このラフの描き方の影響が出ていると思います。つまり、ハッチングで描きやすい形状になっているわけですね。手クセがスタイルになっている例だと言えるでしょう。

04 陰影の色はどう作る？

これまで、影の位置や形については何度も書いてきましたが、色については詳しく触れていませんでした。自然に影を塗るためによく使われる手法は、「彩度下げ」と「青移行」です。これらの現象は、現実世界でも確認できます。イラストでも、違和感を減らすためにこの２つを取り入れるわけです。

▶ 彩度下げ

手元にある色鮮やかな物を手に取って、机の下などの暗いところに持っていってみてください。特に赤系の物は、色が薄く見えるのではないでしょうか？　そう、彩度が下がっているわけです。

青移行

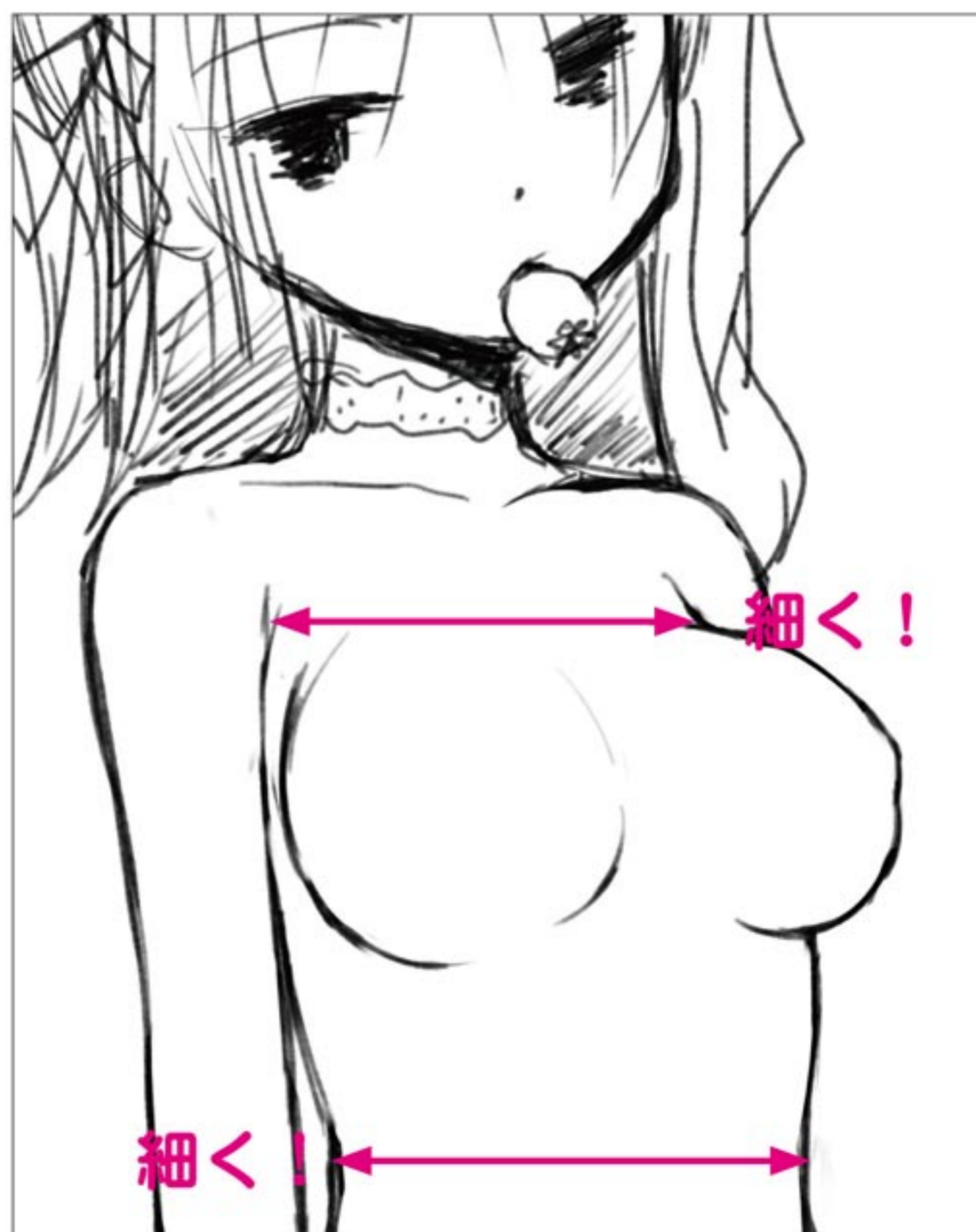
今度は、白い紙を暗い場所で見てみましょう。すると黄色味が少なくなり、やや青味がかっているように感じると思います。この現象が、青移行です。

▶ 彩度を下げてやや青く

青移行には、光が当たっている部分の色合いを鮮やかに見せる効果もあるのです。自分の場合も、基本的には彩度を下げつつ青に寄せています。ただ、肌の影色だけは赤系に寄せる場合が多いですね。また、セオリーをわざと外すことで、鮮烈な印象を加えることもできます。

05 おっぱいの描き方

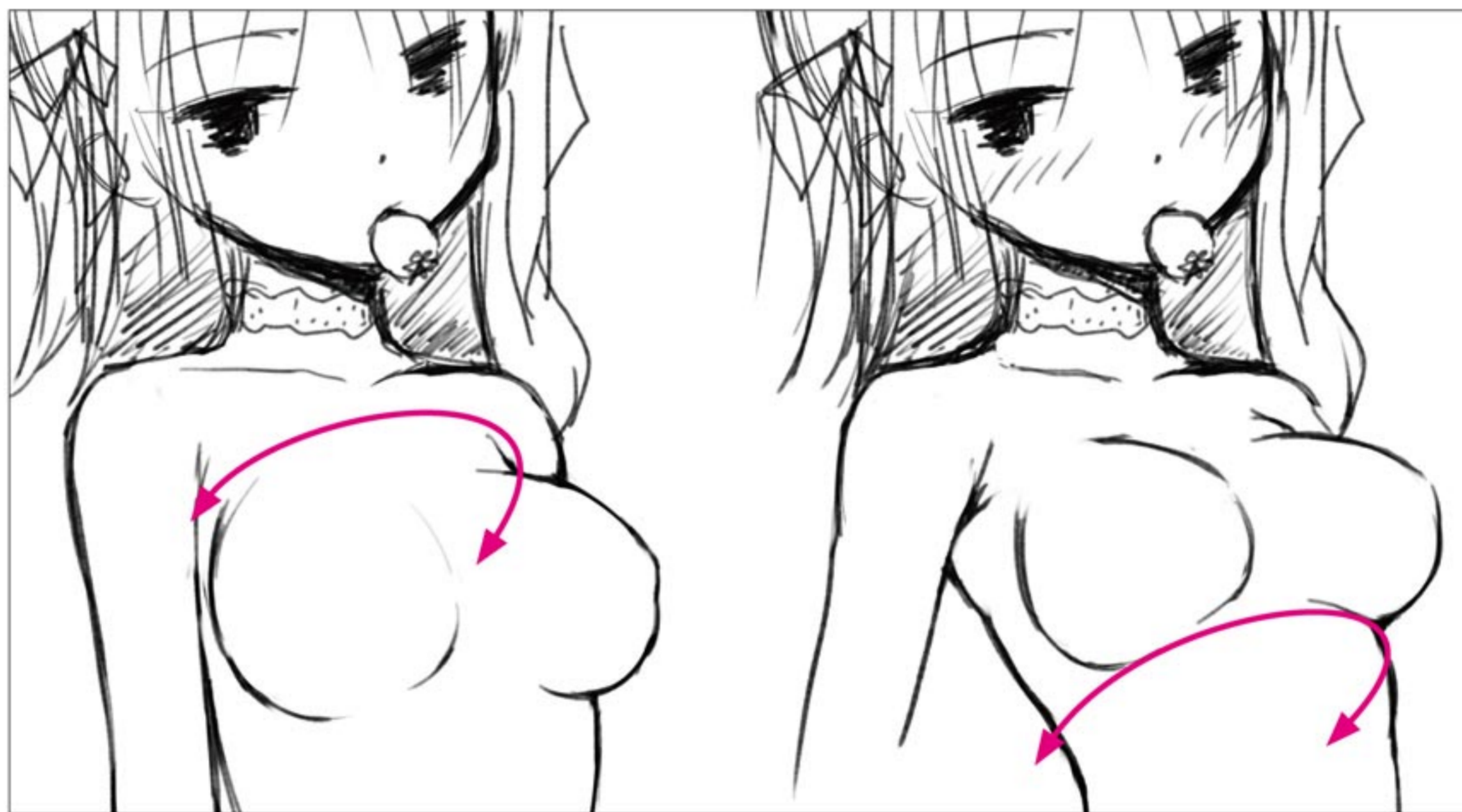
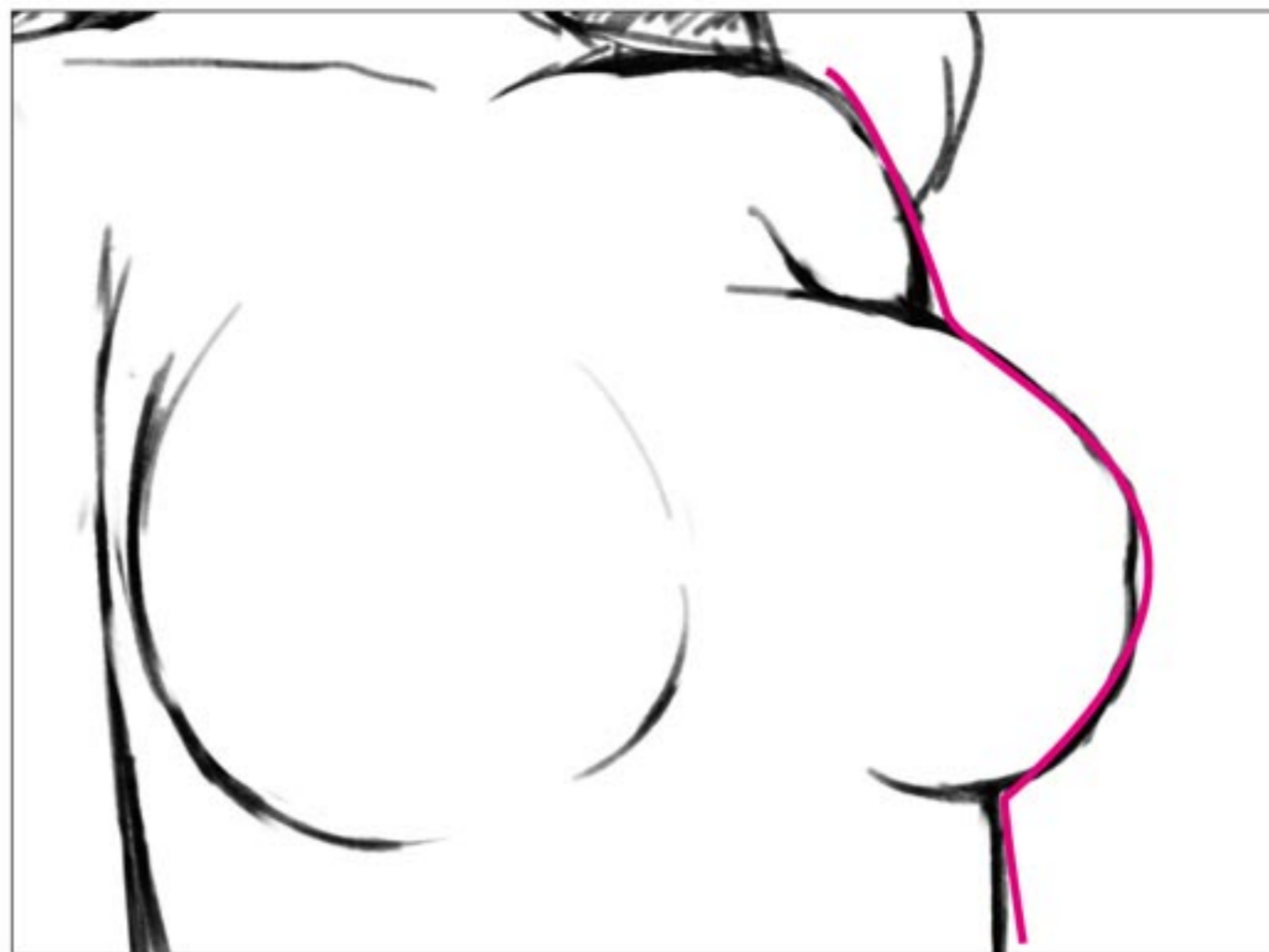
カタ目の質問が多い中、柔らかいところに着目した勇者も複数いましたので、胸を強調するときに意識すべきポイントを挙げていきます。以下の３点を注意しながら練習すれば、丸い物がくっ付いているだけではない、一歩上のおっぱいが描けるでしょう。「よりよく表現したいなら実物をよく見てよく触るのが一番だ」などと言われますが……現実的には難しいこともありますよね。

▶ 胴体は細めに

胴を細めに描くと胸の存在感が増し、印象を引き付けやすくなります。大きい胸を強調するときだけでなく、いわゆる貧乳でも効果的なテクニックです。

バストトップをシルエットに

正面から描くのではなく、少し斜めから。左のように、バストトップが輪郭線に出るようなアングルで描くと、胸の形が美しく見えます。

胴とのつながりに注意

バストを見下ろし気味に描く場合は、胸の上からワキにかけてのライン、アオリ気味に下から見せる場合は、胸の下側を意識してみてください。微妙な曲線の変化や、肌と肌の重なり合いが胸を形作っていることがわかると思います。「板に丸いものが付いている」といった単純なものではありません。

たくさん見て、たくさん描く！

どう描いているんだろう？　どうやったらもっと良くなるだろう？　と疑問を持つのは重要です。絵を見て疑問点を探し、自分なりの答えを見つけてください。「たくさん描けば上手くなる」と言う人もいますが、それだけでは不十分。たくさん見て、たくさん描く。この間に生まれるループこそが上達への近道なのです。

Chapter.

13 新カバー絵ができるまで

それでは、今回の「増補改訂版」用のカバーイラストを作っていきます。先のイラストは今でも気に入っていますが、自分の絵としては古い部類ですね。なので、今風の作例を作りたいなと思います。

また他の章で考え方などはおおむねカバーしていますので、ここでは比較的具体的に「何をしたか」「どうしてその選択肢を選んだのか」について述べていこうと思います。

モチーフの検討から仕上げまで、一枚の絵を完成させるまでには、さまざまな工程があります。その中には「refeiaのいつもの描き方」もあれば、「普段はやらないけどこの絵には合いそうな処理」や「描きながら思い付きで入れたこと」もあったり。そんな風に、迷いながらも一枚一枚、そのときどきのベストを目指していく様子を流れで見ていただたきましょう。

POINT!

- 自分に合う作業手順を見つけよう
- 武器の描き方を学ぶ
- 後処理でイメージに近づける！

ラフ編

この「増補改訂版」では、カバーイラストを描き下ろしています。どんな絵にしようかとしばらく考えましたが、せっかくなので旧版のキャラクターを描きなおすことにしました。

前は静的な印象だったので、今回は動感がある様子に。また、本の版型に合わせてシルエットが細長くなりすぎないようにしながらラフを検討していきます。

今回は動感重視！

今回は意外と早く、２つ目の大ラフで「これを進めたい」と思えるものができました。ダイナミックさがありながら、膝をたたんでいたり、髪の毛を振り回していたりとシルエットに変化がつく要素が多く、画面をまとめやすそうな予感がします。

２段目ラフでバランス調整

次は人体の大きなパーツ、胴体や脚などのバランスを意識しながら、より進んだラフを描いていきます。

この段階のラフは、全体のバランスを調節するのが目的です。線がズレたり千切れたりしても気にせず、投げ縄や矩形選択ツールと変形ツールを使ってイメージに近づけていきます。

03 3段目ラフで細部を検討

さらに、線画の下敷きにする３段目のラフです。この段階では、主に手足や小物など比較的小さなパーツの大きさや形状を意識しながら描いていきます。細部に意識が行くと全体のバランスが崩れてしまうことがあるので、ナビゲーターを少し大きめに表示して、たまに引きでの印象をチェックしながら進めています。

線画編

04 3レイヤーで整理

線画は、３つのレイヤーに分けて描きます。最初は胴体と顔の輪郭、その上のレイヤーに顔パーツ、一番上に髪の毛です。

▶ 不要な部分を消す

一通り書いた後に、髪の毛で隠れる胴体の線や、胴体で隠れる髪の毛を消します。このとき、胴体のレイヤーの不透明度を下げておくと、どちらの線なのか見分けやすく、細かい線画でも迷わず作業できますよ。

05 銃器の描き方

今回のキャラクターは銃器と刀を持っています。せっかくなので、これらについてポイントを解説しておきましょう。武器類は強力な小物で、描く機会は多いですからね。まずは拳銃から行きましょう。

▶ ３本線をアタリに

右上のように平行線を３本引いて、スライドとフレームの目安にします。そこにグリップと引き金などのごく基本的なパーツを入れるだけで、ある程度は銃らしくなりますね。

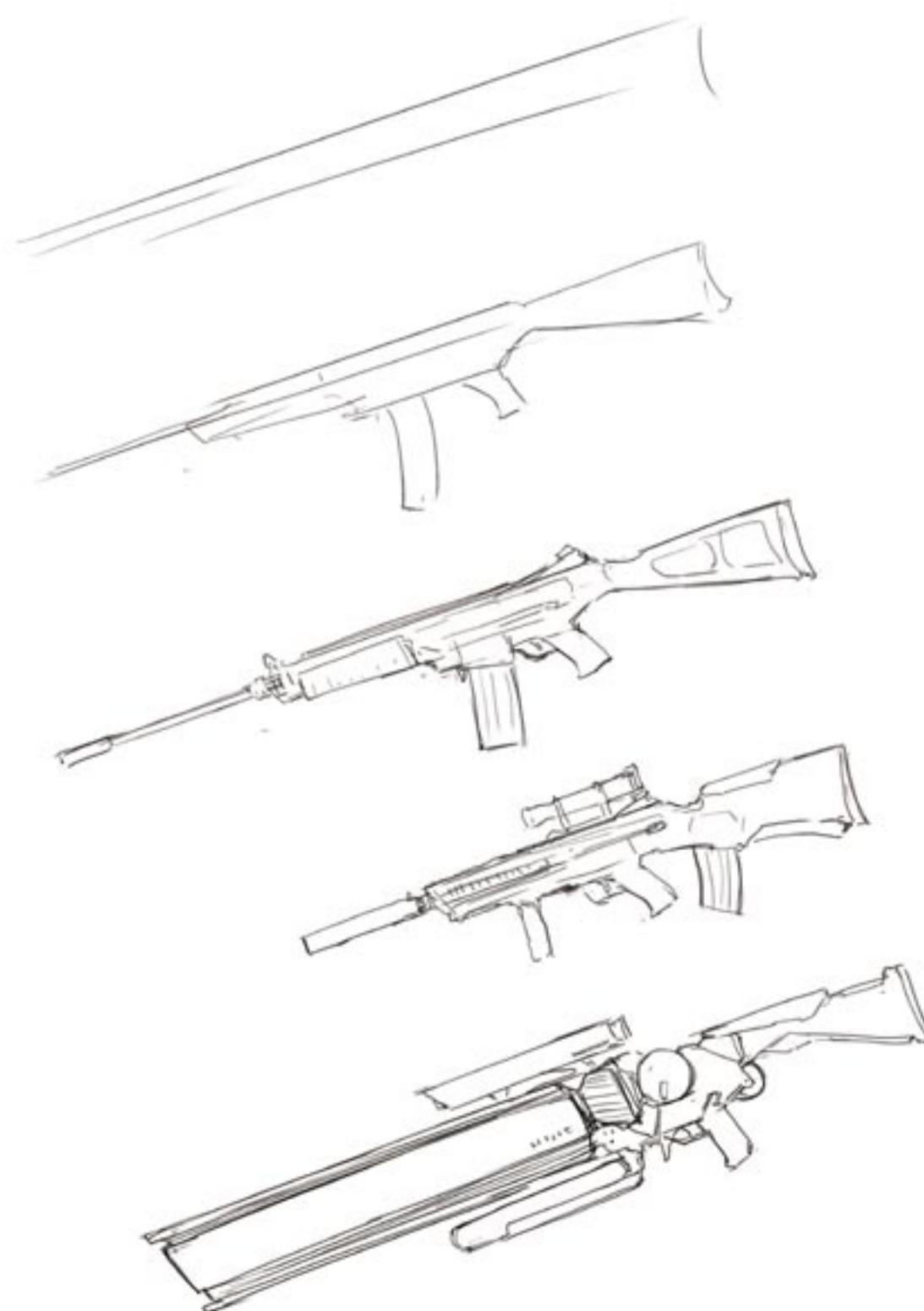
▶ 細部をデザイン

ここからは記憶と知識の世界です。マガジン、照準、排莢口、セフティ、スライドの滑り止め、パーツ取り付け用の溝などなどを盛りつけていきます。各パーツについて役割や操作法を知っておくとそれっぽく描きやすいでしょう。

アレンジによって、モダンな軍用拳銃っぽくしたり、ちょっとクラシカルにしたり（どちらもワルサーの影響が強いですね……）、SF 風にしたり。必要に応じて資料を見ますが、基本を押さえていれば無しでもそう問題ありません。

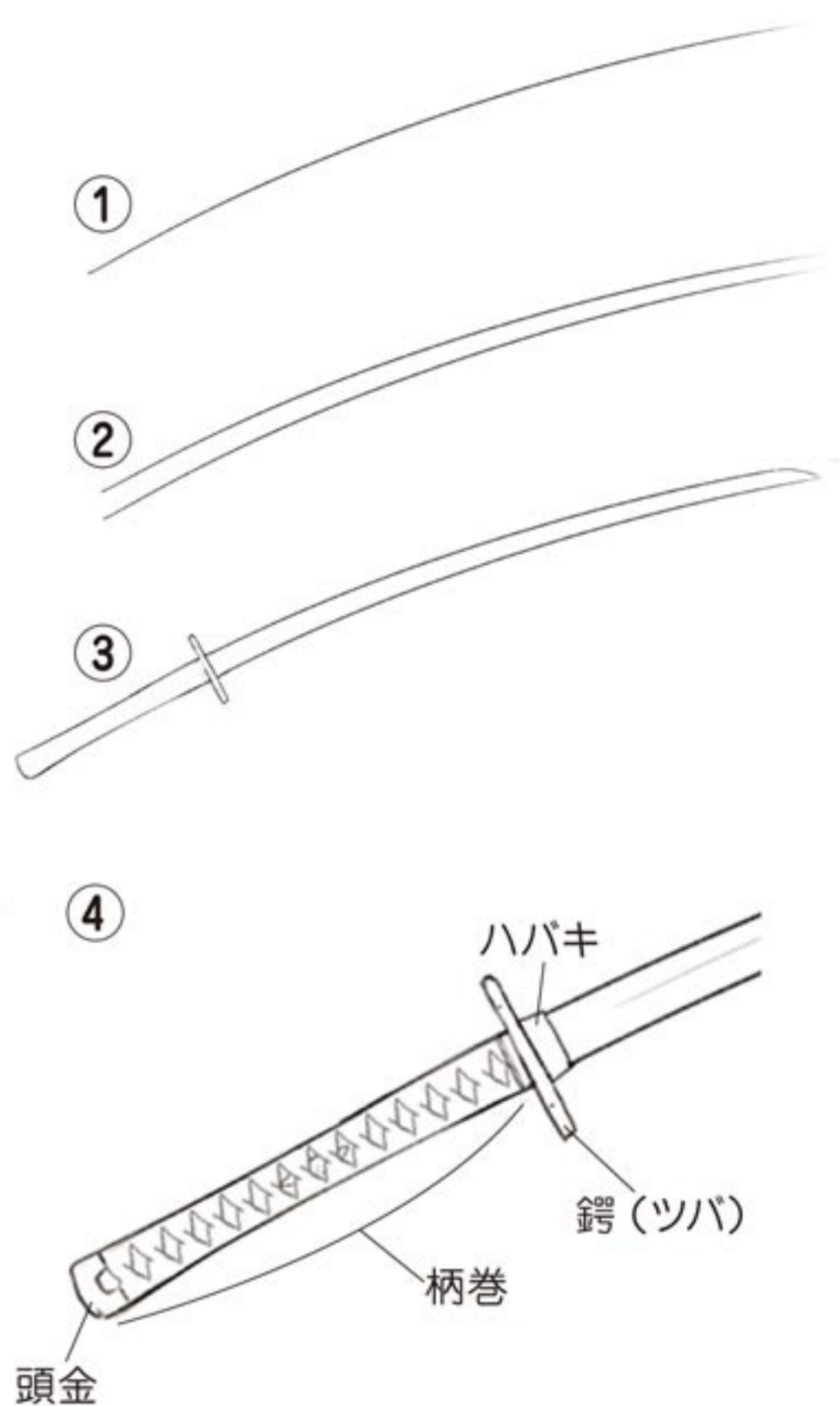
グリップとスライドと引き金くらいまでのバランスがそれっぽくなっていれば、あとは結構アレンジしても拳銃に見えるものです。詳しい人に突っ込まれると大変ではありますが……こういうデザインも楽しいですよ。

▶ ライフルにも応用

ライフルも似た感じで、平行線から描いていくといいでしょう。グリップと機関部、ストックあたりの位置関係が合っていれば、最後の SF 風の例みたいにごちゃごちゃ盛っても、何となくそれっぽく見えるものです。

06 刀の描き方

刀は単純そうですが、よく観察していくと複雑な形状と質感が組み合わさっています。ここでは、引いてみたときにそれらしく見えるレベルを目指してみましょう。

01刀身の反りを意識した線を引きます。切っ先に近い方がやや直線的になるようにするといいでしょう。
02線をコピーして少しだけ回転させ､切っ先側が細くなるようにします。
03鍔の位置を決めたら、柄の形を出します。柄をそれっぽくするには、鍔側をやや太く、そこから少し細くして、最後にまた少し太くするといいですよ。
04あとは、鍔（ツバ）、ハバキ、柄巻、頭金、目釘あたりを再現すればひとまず日本刀らしくなります。なお目釘というのは柄と刀身を留めるための釘で、柄巻きの菱形の隙間から見えます。

ここまで書いておいてなんですが、今回は以前に描いた刀を調整して使うことにしました。こういうのは好みが分かれるところながら、以前の絵の一部を受け継いでいくのは、創作の連続性が感じられて好きです。

彩色編

07 レイヤー分け

それでは塗っていきましょう。まずは色分け、一番面白くない作業です。作業の手順をルール化してしまえば、機械的にこなせるところでもあります。

▶ レイヤーを一気に作成

最初にレイヤー群を一気に作成。Chapter.05でも説明しましたが、もう少し具体的に書いてみましょう。自分の場合、以下のルールで下から順に作っていきます。

・画面奥のパーツ（肌など）が先
・同じぐらい奥ならば画面下が先

塗り分け

塗り分けは、『CLIP STUDIO PAINT』のバケツツール。隙間が開いていても漏れないで止まってくれる機能と、線画の中ほどまで領域を拡張して塗ってくれる機能を有効にしています。

それでも細部に塗り残しの隙間は残ります。背景が抜けてしまう部分はブラシで、手作業で塗り広げています。

塗り分けのときは、実際の色ではなく、塗り残しが見つけやすく、パーツの境目が識別しやすいカラーリングにしています。

ハイ！　面白くない作業と言いましたが、アニメを流しながら作業してたので平気でした。

08 影つけ

陰影をつけていきます。自分の場合は、レイヤー順そのまま､下から上に塗っていくことにしています。肌を塗って、靴、服、髪、というような順番です。こうしてレイヤー順をなぞっていけば、細かいパーツも塗り忘れません。右は、服の途中まで塗った状態です。

明るい部分はやや注意

肌色や服の明るい部分など、淡い色は後からレタッチで補正するのが難しくなりがちです。この段階ではわざと暗めの色で塗っています。

作業中の色　→　仕上げ時の色

▶ 前後関係を強調する

各パーツの基本的な塗り方は、ここまで解説してきた方法と同様です。ポイントとしては、似た色で手前と奥のオブジェクトが隣接している場合は、奥側をざっくり暗くすると、立体感や形状を把握しやすい絵になります。

▶ 髪はちょっと手順を変更

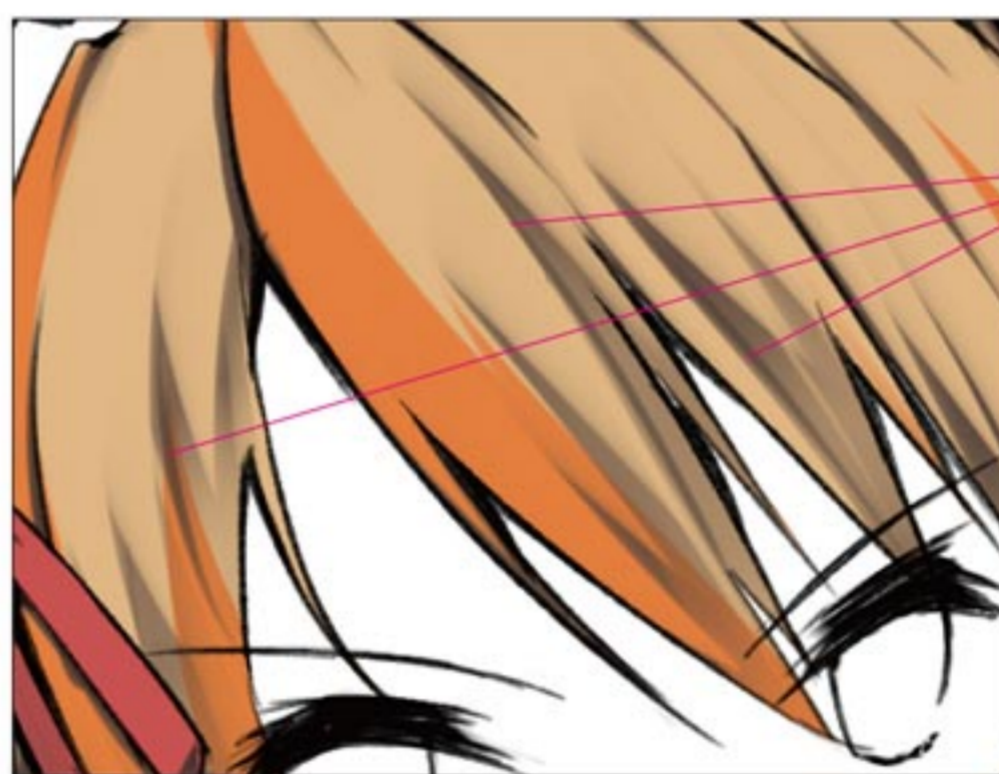
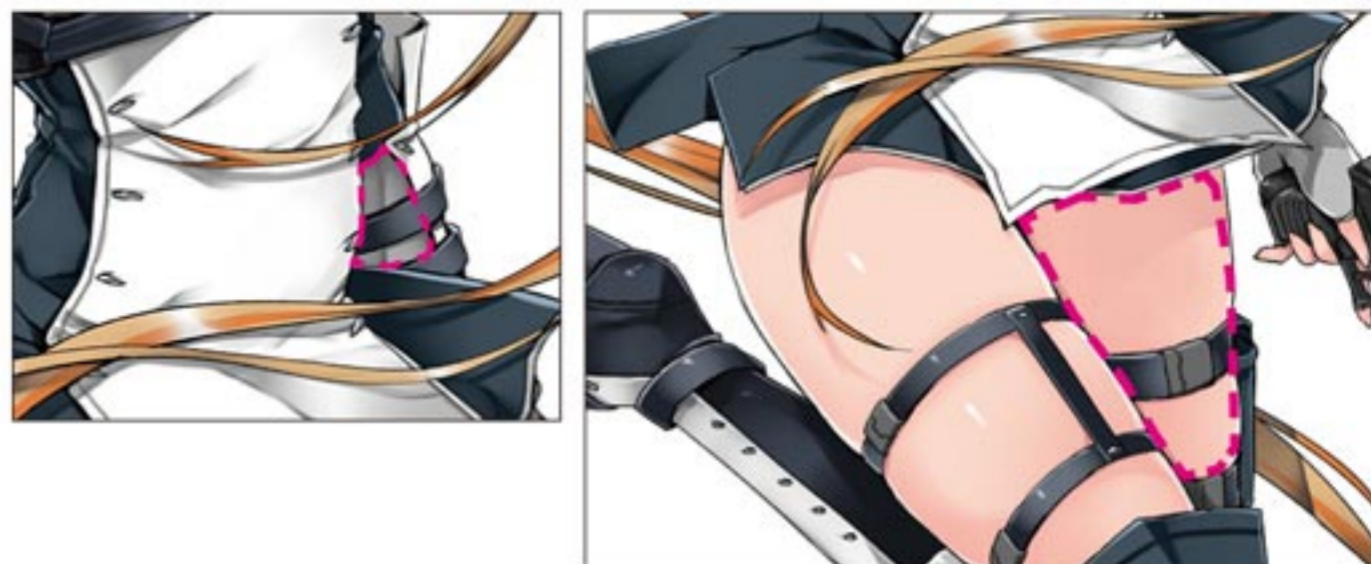
髪の毛の塗りは、旧版のころから少し手順を変えましたので、最近の方法についても紹介しておきます。とはいえ影の形などの基本は、ほとんど変わっていないと思います。

現在は、髪の毛については最初から影レイヤーを分けた状態で塗り進めるようにしています。布地や肌のように中間色をスポイトしてこね回す必要性が低いこと、影の下にハイライトを入れたいことなどから、別レイヤーで作業したほうが効率が良いと考えたためです。

また、毎回ではないですが、２段目の影も別レイヤーで入れるようになりました。

▶ スミ入れ

一通り影を付けたあと、ごく狭い部分や線が合わさっている部分を黒く塗っていきます。線画レイヤーの上に乗せる形です。

線画の修正のようなものですが、「彩色の最後に一番暗い部分を塗っている」感覚でやっています。

09 刀の彩色

▶ 刃紋を強調

線画の部分でも触れましたし、刀の塗り方も見ておきましょう。基本的には資料を見て塗るだけですが、刃紋や刀身の存在感を増すために、刀身の刃研ぎをしていない部分は思い切って黒くしています。

実際の刀とは異なり、やや不自然ではありますが、金属っぽいコントラストを強調したものと考えれば説明は付くでしょう。または、もともとツートーンに仕上げた創作刀としてもいいかもしれません。

▶ グラデで刃を表現

刃自体には、ゆるやかなグレーのグラデーションを入れておきます。Chapter.09で「金属感を上げるテクニック」として紹介したように、グラデーションに薄く色を付けると輝いている感じを出せます。ここでは、レベル補正で赤系の色を付けました。

切っ先の部分は、グラデーションに変化を付けて、明るい色と暗い色が隣接するようにしています。金属の反射具合については、大胆な変化を付けても不自然にはなりにくいです。

▶ 現物に触れてみよう

刀の柄の部分はこれくらいの塗りにしています。そこまで細かくはしていませんが、一応、柄の鮫革や、柄巻の捻りも盛り込みました。このあたりは工芸品らしい美しさだけじゃない、凄いエンジニアリングだと思うので、機会があれば模造刀などを握ってみると良いと思います。

柄巻の捻りや菱形の穴、その下の鮫革にも、意味のある機能が備わっています。一時期よくあった、「人間工学」と言って手の形に合わせて凹ませたような製品とは一味違う、強く握ればがっちりと手を噛み、緩めれば適度な自由度をもって支えられる感覚が味わえるはずです。

仕上げ編

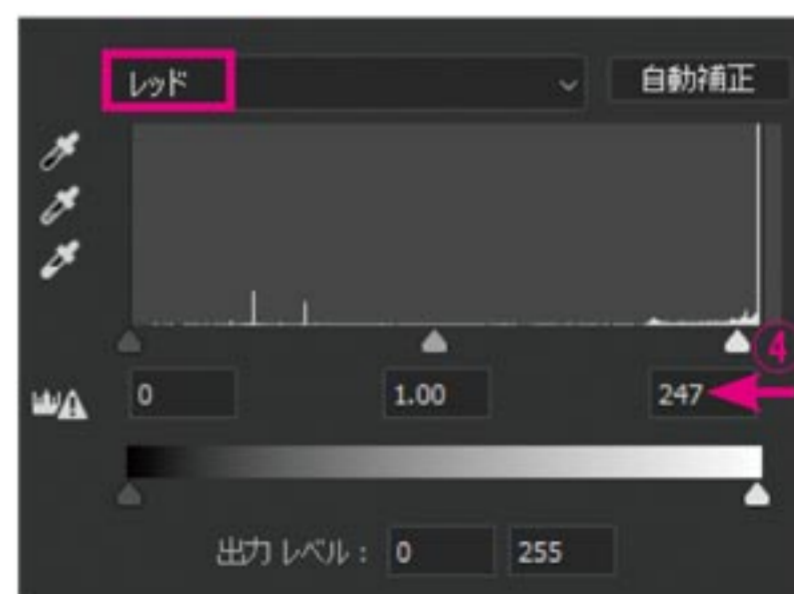
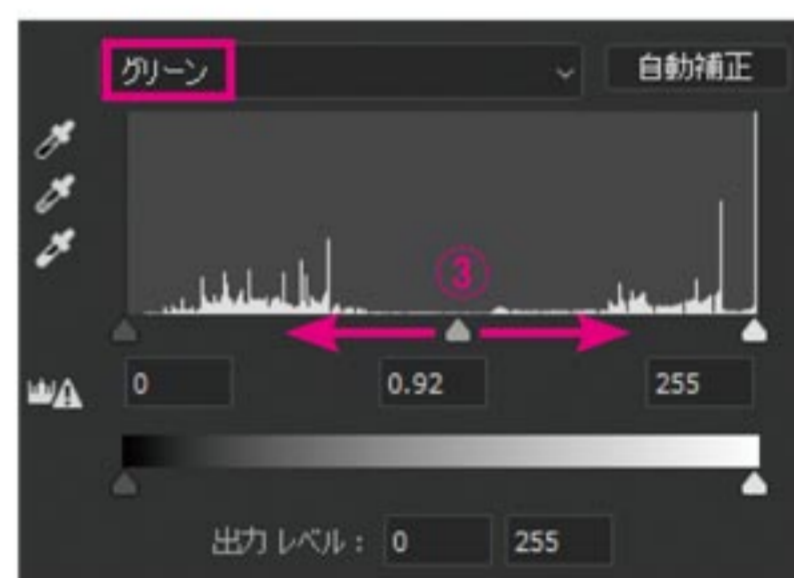
では仕上げと背景に行きましょう。キャラクターの色補正、背景づくり、背景との合わせ込みと画面効果、という順に進めていきます。

10 キャラクターの色補正

まずは色補正からです。基本的にほぼレイヤー単位でレベル補正。あとは必要に応じて色相・彩度で調節していきます。

この工程も下のレイヤーから順に、レベル補正をクリッピングで作成して、以下のうちの１～２個、または全部を行います。

01 基本色の明るさが目的に近づく少し前まで白を飛ばす
02 ガンマを調節したり、黒を潰したりして影色を目的の暗さに近づけていく
03 チャンネルごとのガンマを調節してパーツの色味を出す
04 必要に応じて赤と緑のチャンネルを飛ばして光の色をつける

レベル補正で好みの色まで行けなかったら、色相・彩度で色相を回転させたり、彩度を上下させるなどしています。この工程は『Photoshop』でやっていますが、『CLIP STUDIO PAINT』にも同じ機能があります。

仮背景

完成に向けて、だいたいの背景を作っていきましょう。今回はラフ段階では背景などはあまり用意しておらず、こうしたいという脳内イメージがあるくらいでした。そのイメージを再現するように、手早く作っていきます。

グレー背景＋舞い散る何か。ちょっと今風ぶった処理ですね……。この後の作業では、このイメージを維持しつつ、雑な部分を潰していくことになります。

12 広域影つけ

キャラクター全体に、大きい単位の追加の影を入れる作業です。キャラが暗くなってもったいない面もありますが、立体感や情感を増せるため、自分は好きです。

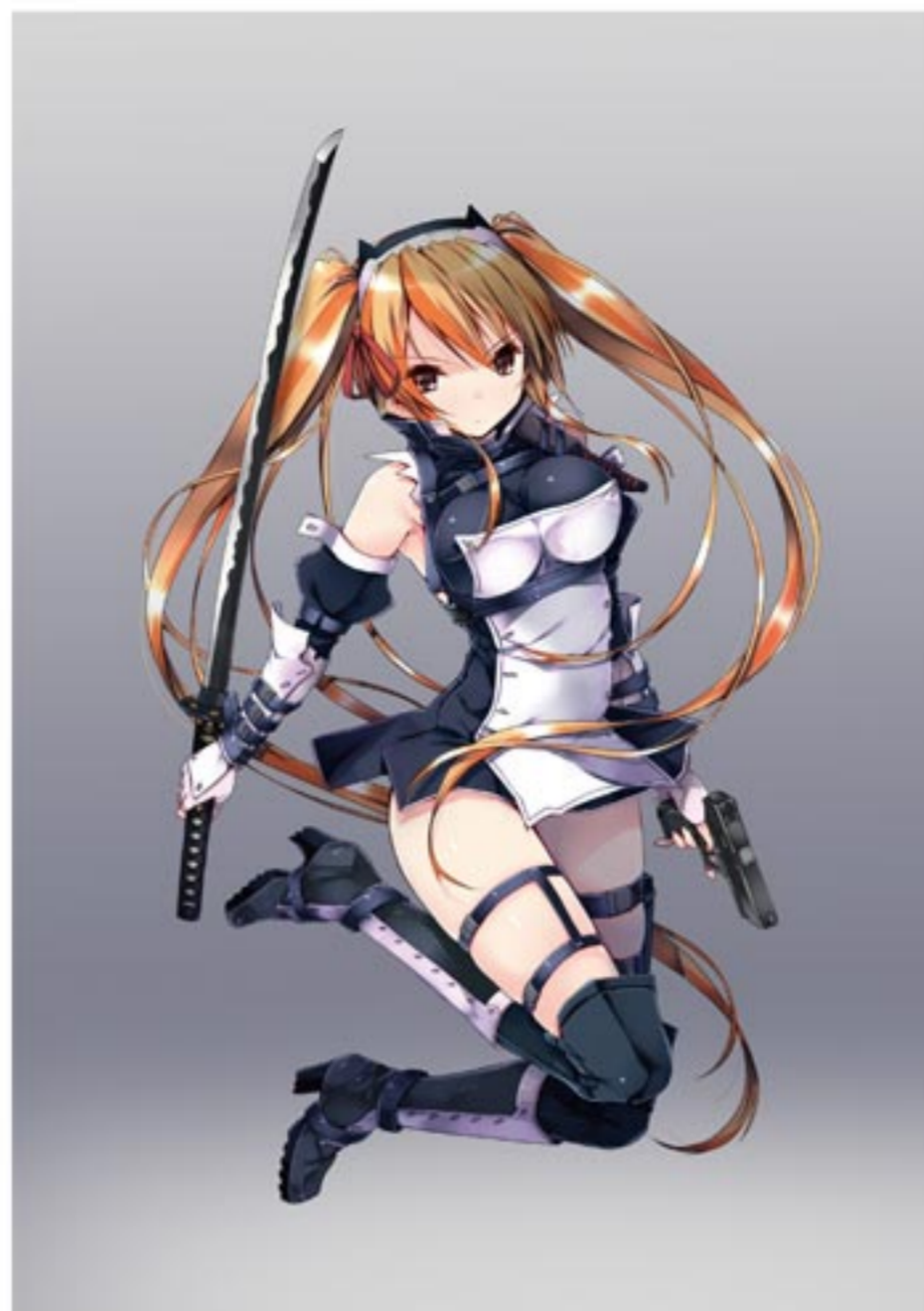
大胆に影を入れる

最初にざっくりと大胆に、乗算で影を入れます。これだけで、それまで「平面図」然としていた自分の絵が、何らかの「空間の中にいる」たたずまいになっていくので楽しいですね。

わかりやすいようにこの時点での影だけ取り出すと、右側の図のような感じです。

奥にあるものは暗く、の基本を守りつつ、キャラクターの端に近い部分や、頭などにドロップシャドウを落としつつ、顔・胸・太もも・拳銃や刀などの要所で目立ってほしいと部分は明るく残しています。

▶ 邪魔な部分を調整

ここから、パーツの境目をはみ出したり造形を邪魔していると感じる部分を潰していって、影色を調節したものがこれです。

13 グレー入れ

身体の端や、奥側のパーツをグレー気味にしていく作業です。これもまた、今風の処理ですね。空気遠近法っぽい立体感が出るのと、散漫な印象になるのを避け、重要な部分が引き立つ効果があります。

01まずはクリッピングしたレイヤーを全部グレーにします
02そのあと、消しゴムで顔から胴体、右腿あたりを削って、薄めたり追加したり調節していきます
03ある程度までいったらグレーの透明度を下げて完成です

最終的には薄くするので、そこそこ雑でもあまり気にならないと思います。なお、全体をグレーにしてから調整していくのは、この作業の中で大事な部分を探して再確認するためです。もちろん、グレーにしたい部分をグレーのブラシで塗るという手順でもいいでしょう。

14 背景と前景

下部のエフェクト

まずは地面の効果を描きました。今回はそれほど目立つものではないですが、それぞれラインを殺さないように、右と左で立ち上る様子に変化を付けることに注意しています。ラインの先端側を少し太くして、引っ張られて伸びたような印象も入れています。

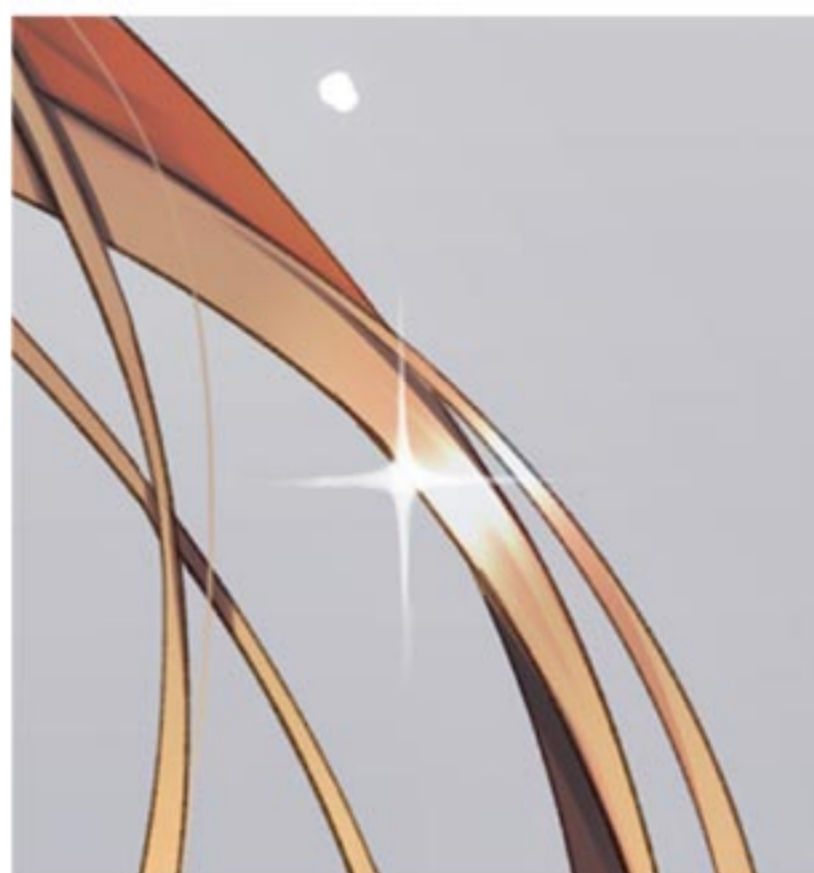
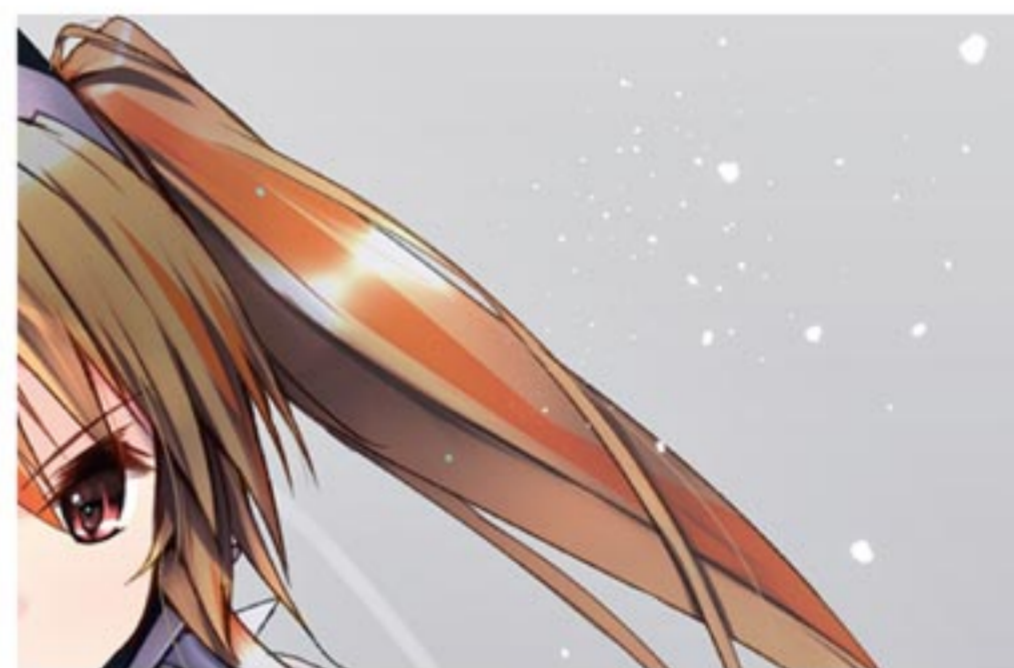
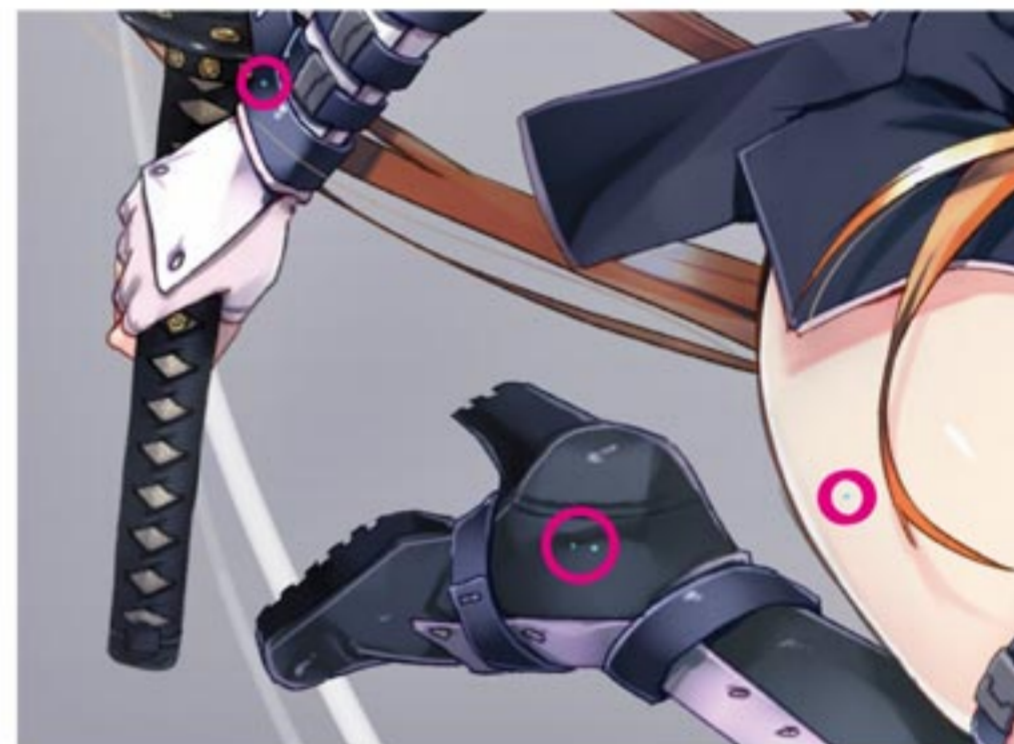
シアンの光点

キャラの上にいくつか、シアンの光点を入れています。おもに暗いところや曲面の下側に追加。ちょっとしたことですが、キャラの見栄えにハリが出る気がします。

パーティクル

次に、自作の散布ブラシで光の粒を飛ばしてパーティクルの効果を入れます。散布ブラシを使うと早そうですが、散らしすぎたり位置が嬉しくなかったりして、細かい対処が必要になることも多く、意外と面倒です。また仕上げでは自作ブラシをそこそこ使いますが、いずれもブラシ自体は重要ではありませんし、細かい作り方などは省略します。

十字の光エフェクト（小）

髪や銃などに、小さな十字光のエフェクトを加えました。この十字光も、自作のブラシで入れています。

十字の光エフェクト（大）

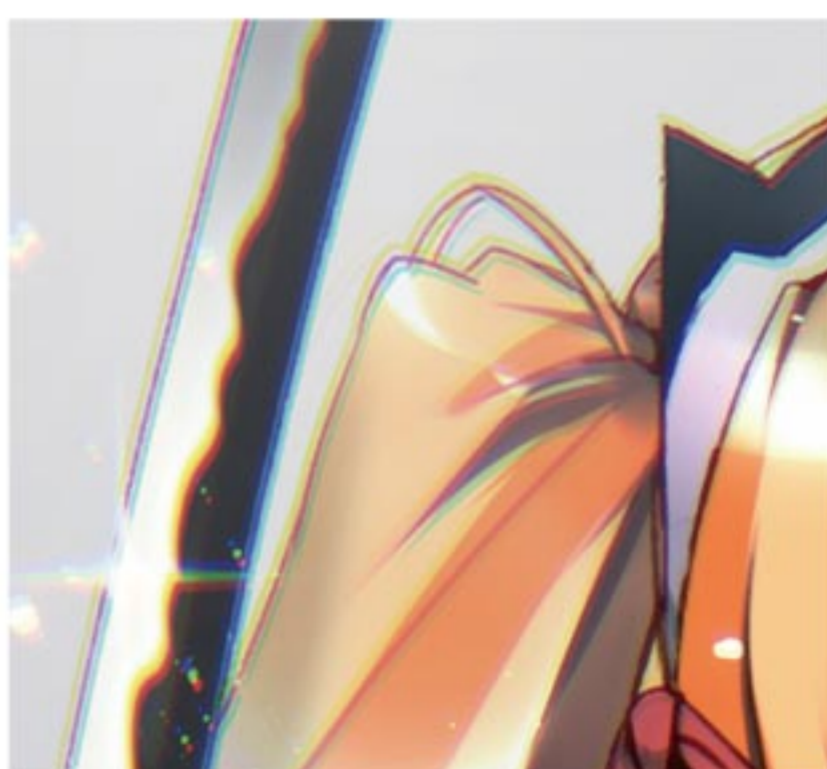
刀から出ている大きな十字光は、合成モード「覆い焼き」で入れました。大きな十字光については、右のような素材を作っておき、いつでも使えるように保存しています。

ダストっぽいもの

いよいよ最後に近づいてきました。背景の黒っぽいダストは、自作の多角形パーティクルブラシで描いています。これも普通にバッと描くと絶対に好みじゃない感じになるので、一粒ずつ位置や大きさ、色の濃さなどを調整しています。

レンズの色収差や印刷の版ずれのように、絵全体の色をずらす効果です。個人的にはすごく好きという処理ではありませんが、比較的手軽に今風になるので試してみることにしました。

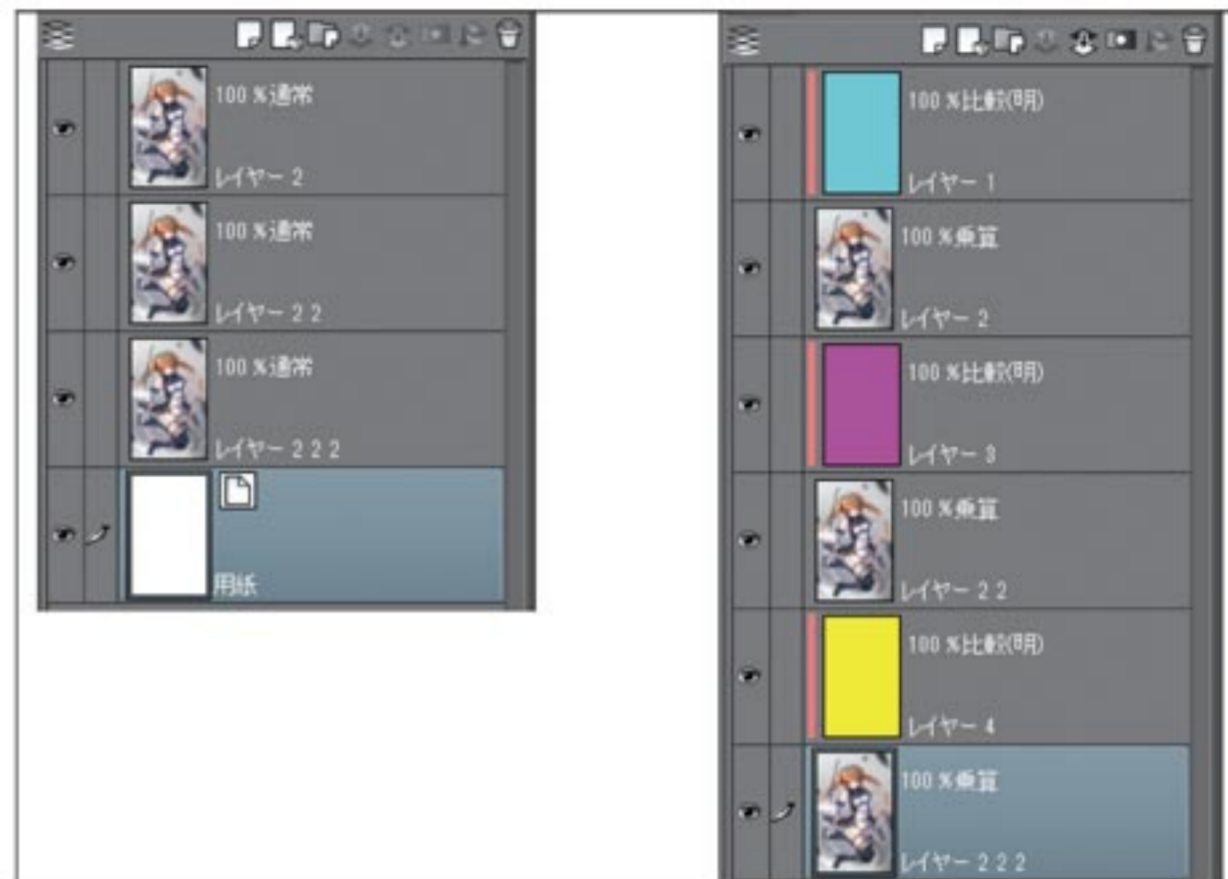
Photoshop の手順

『Photoshop』では、カラーチャンネルの赤と青を、ほんの少しずつ拡大・縮小させることでこの効果を出すことができます。

▶ CLIP STUDIO PAINTでは？

このような処理はいつも『Photoshop』で行いますが、『CLIP STUDIO PAINT』でも再現することは可能です。

01イラストを統合したレイヤーを３枚用意
02それぞれに、シアン・マゼンダ・イエローの純色レイヤーをクリッピング＋比較（明）合成でかぶせる
03元絵３枚それぞれのレイヤーを乗算合成に変更
04拡大縮小または移動で効果をつける

▶ 大事な部分がボケないように

色ずれ効果をつけたレイヤーの中央の顔や胴体のあたりを消しゴムで消します。色ずれ効果はどうしても画像がぼやけてしまうので、大事な部分をぼやけさせすぎないためです。

16 光のにじみ効果

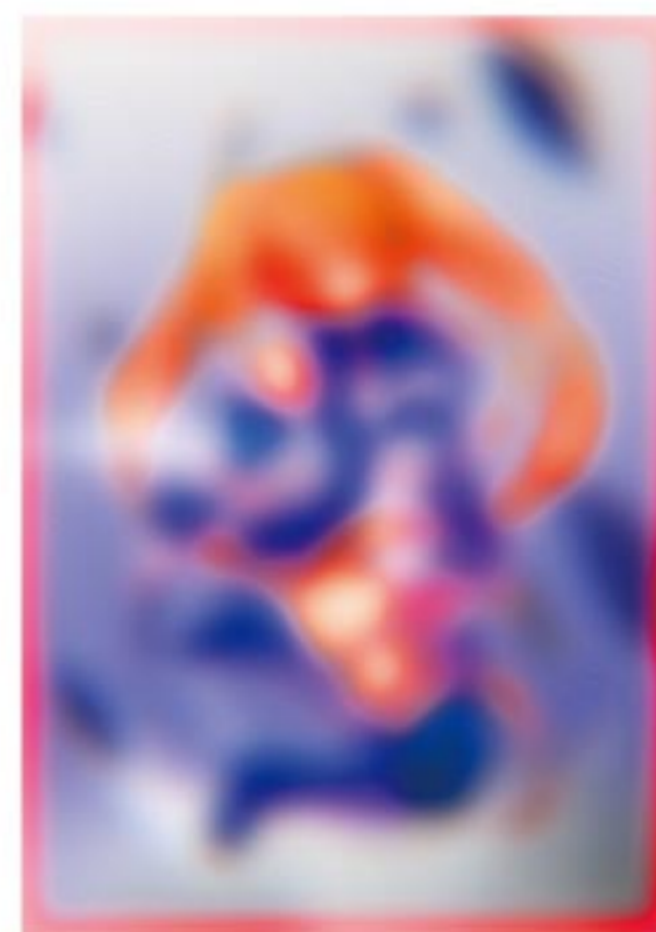
細かい変化が続きます。これもぼかしを加えて雰囲気を作るエフェクトのひとつです。

▶ ぼかし＆彩度上げ

統合したレイヤーを作って、それを大きくぼかしてから彩度をめちゃくちゃに上げます。

▶ オーバーレイ合成

このレイヤーをオーバーレイ合成にして、不透明度を５～10％に下げることで、ほんの少しだけ光彩がにじむ効果と、画面全体の発色を強くする効果が得られます。

ここではわかりやすくするために50％で強くかけたものを掲載します（先に加えた色ずれ効果のせいで周囲が真っ赤になってますね……）。

17 最後の微調整

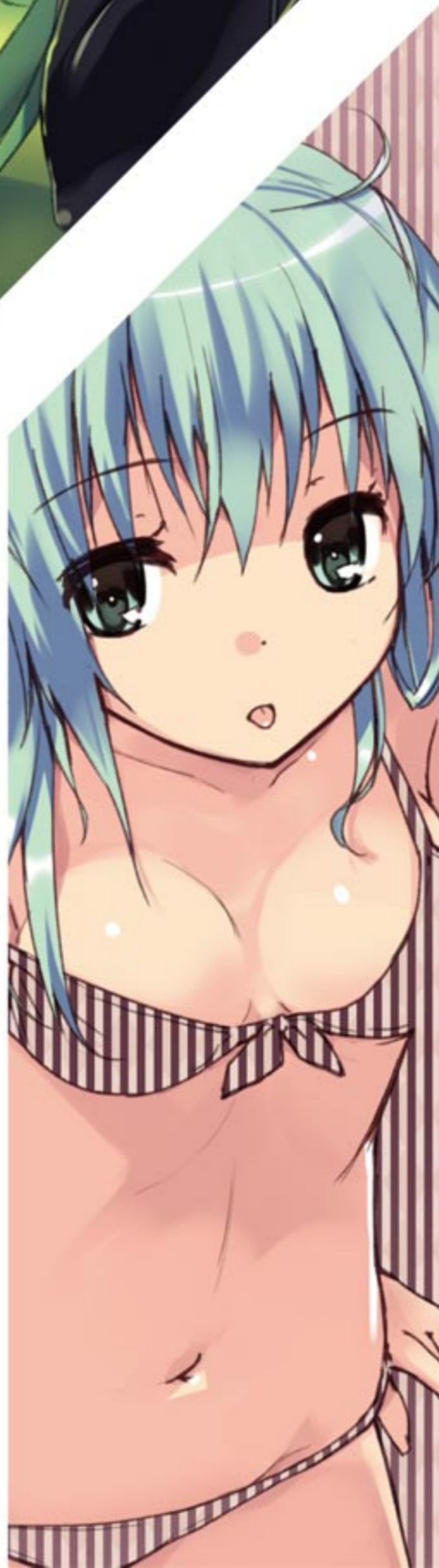
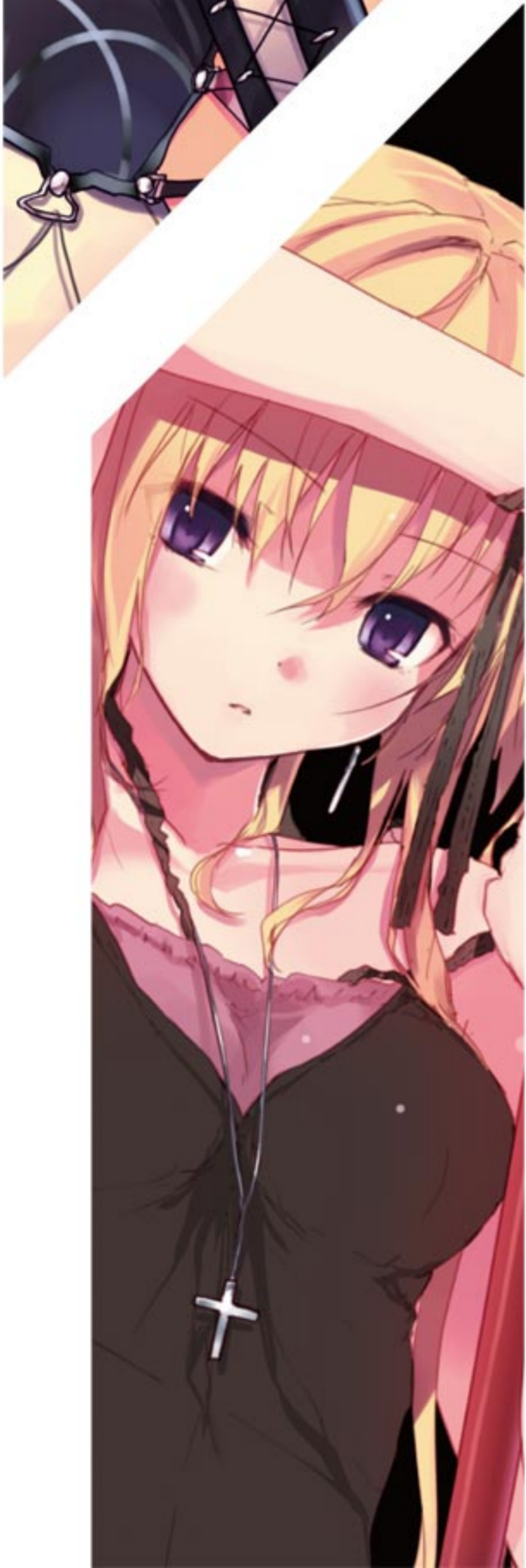
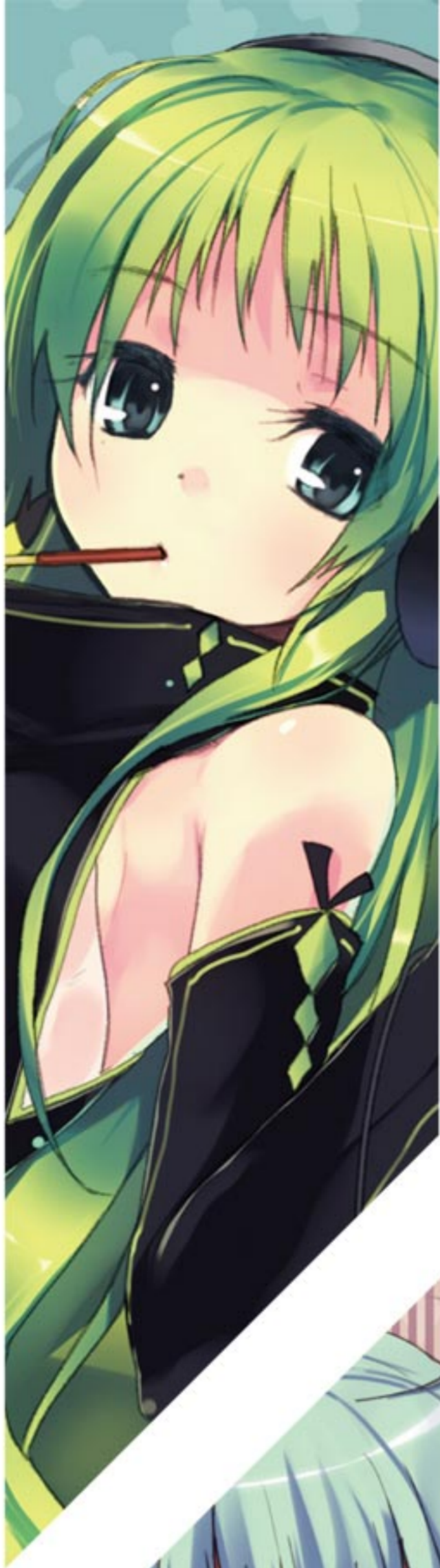
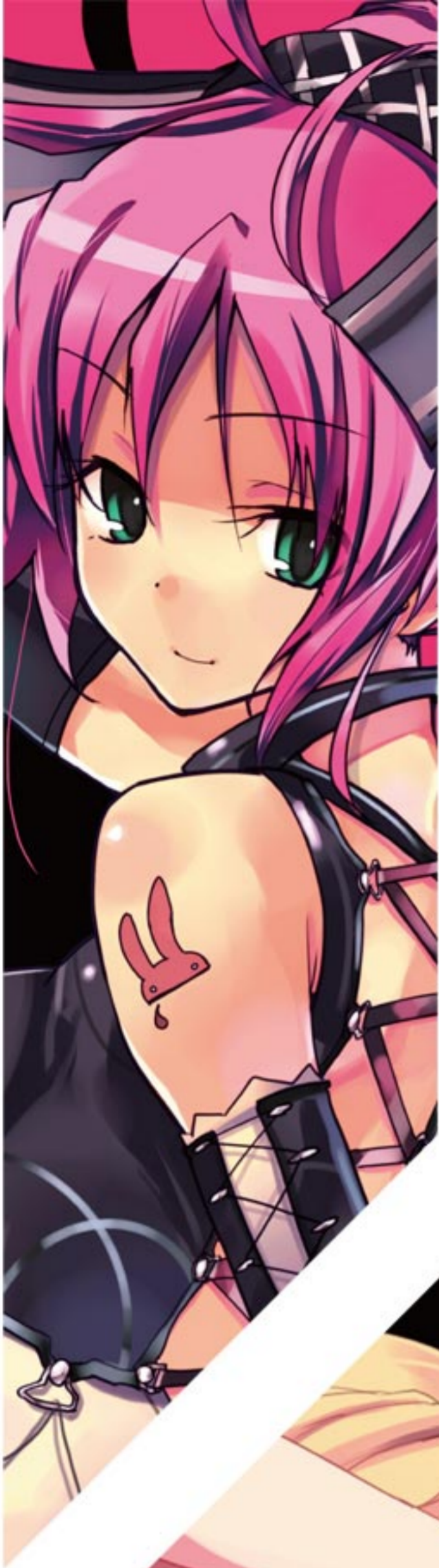
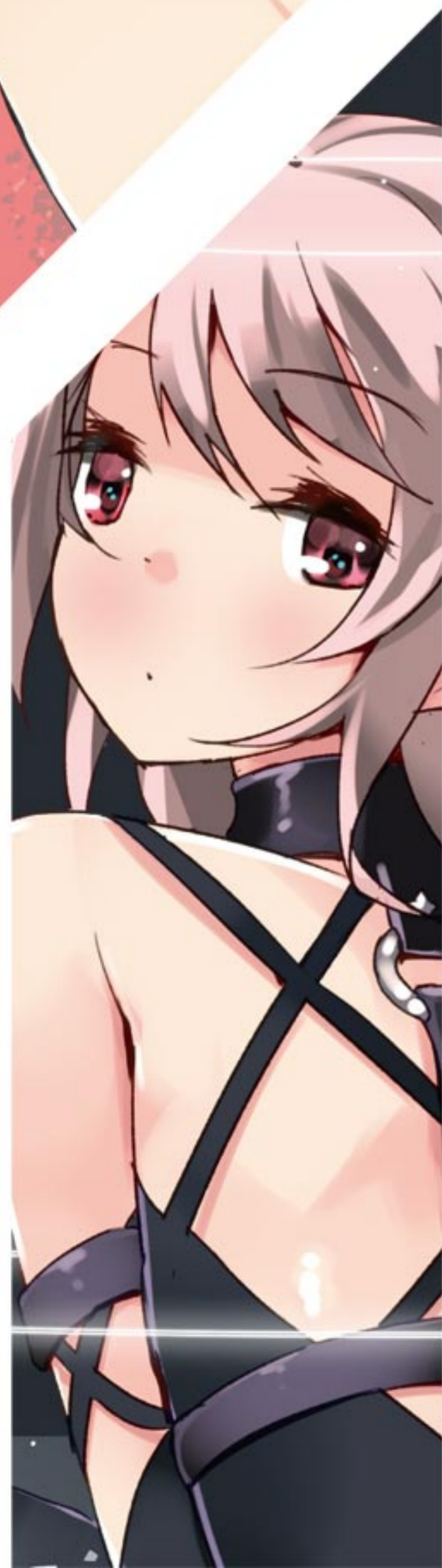
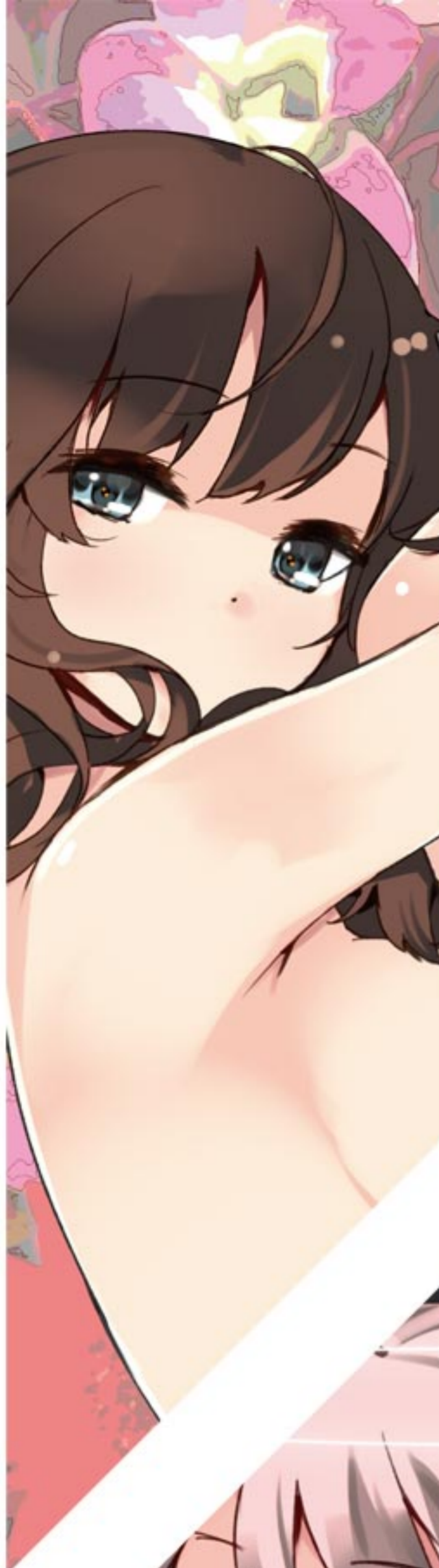
いよいよ完成です。オーバーレイを10%ほどに戻して、最後の最後にレベル補正と色相・彩度で微調整しました。これで完成になります。

仕上げ工程は長い道のりでしたが、説明すると長いだけで、ブラシを動かしている時間と比べるとたいしたことのない処理が多いです。そういうのを出来るだけ沢山覚えて、短時間に複数パターン試せるようになっておきたいところですね。

カバーに合わせて再修正！

……と、ここまでで一枚絵としては完成しているのですが、今回はさらにもう一度手を入れました。実際にカバーにレイアウトされてみると、左右の隙間やロゴとの相性などが気になったのです。そこで、急きょ髪の毛の流れを追加して、背景やエフェクトもカバーデザインに合うように変更することにしました。実際にカバーに使われたのが右の絵です（次ページの作例イラストは、カバー用修正の前のもの）。

理想に近づけるために……

一枚絵の制作手順を、脱線しつつ順番に解説してきました。ここまでは省略しがちだった具体的な動作を見ていただけたと思います。特に背景の細かい飾りや、後処理の効果などの解説が多めになりましたね。
絵を描くにあたって、なかなか100%満足とは行かないものです。そんなときに細かい技でカバーできるようにしておくと助かることが。今回も、髪の毛やパーツ類の扱いなどやり残したと感じる点はいくつかあります。それでも、後処理で納得がいくレベルに持っていけるのが、デジタル作画の良いところなのです。

Appendix

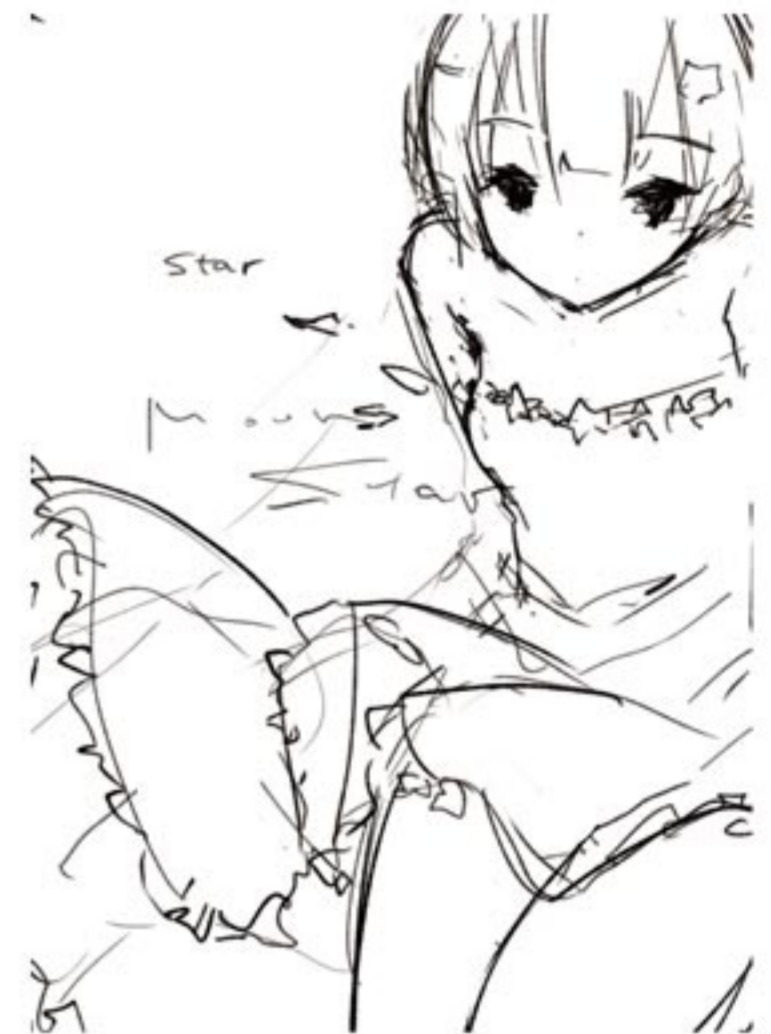
イラストギャラリー

この付録ページでは、refeiaが同人誌で発表してきたレアイラストを収録する。比較的古い作品から、2017年のコミケで発表したものまで8点。どのようなテクニックで描かれているのか、どういう意図が込められているのか、考えながら見てほしい。

初出『q-o vol.5』2007 年 12 月発行

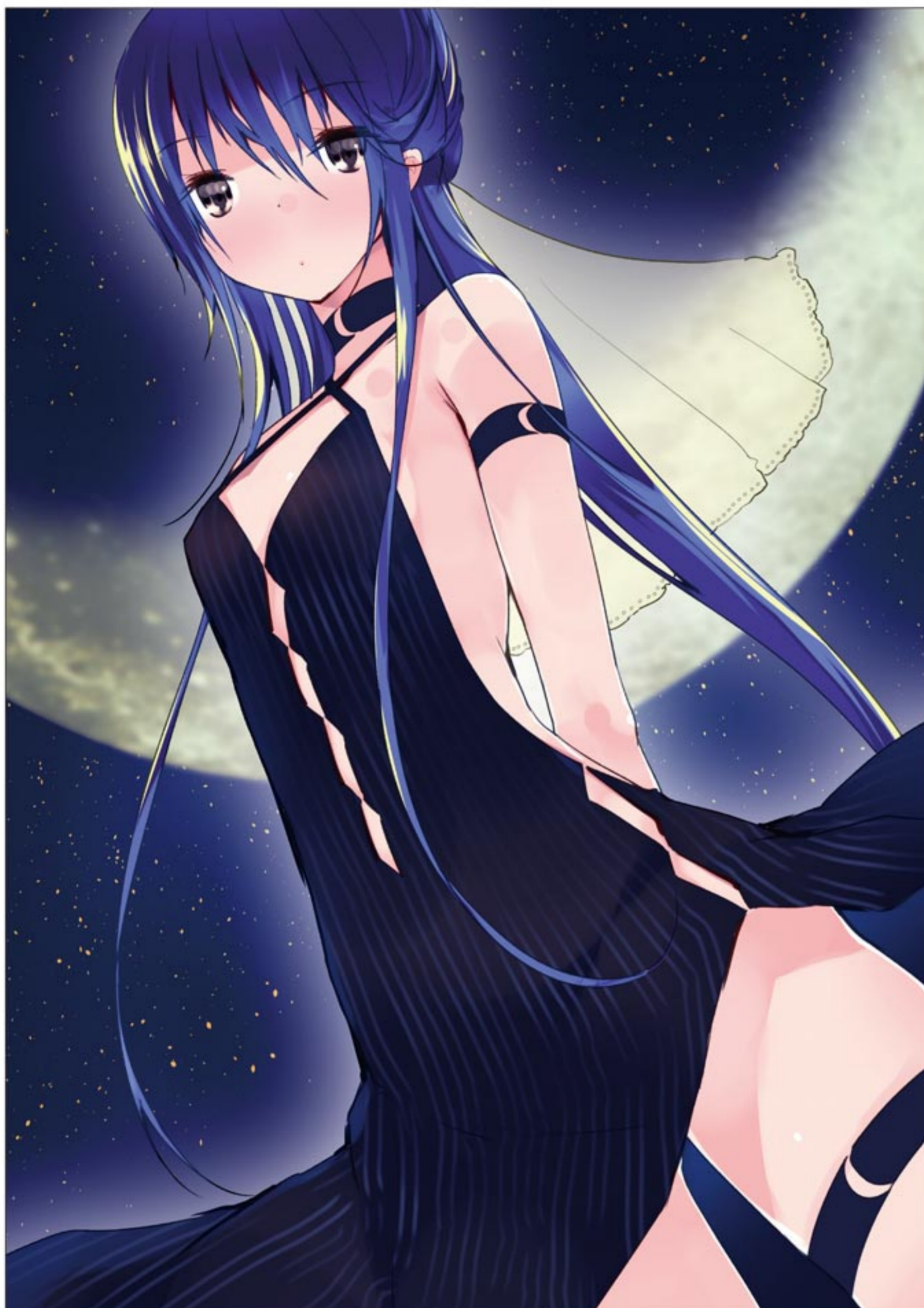
初出『q-o vol.6』2008 年 8 月発行

初出『q-o vol.8』2009 年 8 月発行

初出『q-o vol.10』2010 年 8 月発行

初出『q-o vol.x』2017 年 12 月発行
（以下 4 点は、同誌収録のもの）

初出『q-o vol.x』2017 年 12 月発行

初出『q-o vol.x』2017 年 12 月発行

初出『q-o vol.x』2017年12月発行

あとがき

絵を描ける人は、なぜ描けるようになったのだと思いますか？
その理由はひとつだけ。描けるようになるまで止めなかったのです。

ならば、真剣に「絵を描けるようになりたい！」と思ったとき、
最初にすべきことは何でしょう？　デッサンでもなく、パースでもない。
止めない方法を考えるのです。

何が好きなのかを、見つけてください。
苦行のような練習はしないでください。
自分のスタイルを探し、少しずつそのスタイルを楽に達成できるように工夫していってください。
そして、自分の上達に敏感になってください。

例えば、毎日たった0.2％だけでもうまくなれれば、
１年後には何と、２倍描けるようになっています。0.2％なんて誤差レベルでしょう。
でも止めなければ、１年後には大きく成長しています。
だから「自分の上達に敏感になってください」と言うのです。
誤差程度のちょっとした上達でも、ちゃんと喜びましょう。

「俺は才能が無い」ではありません。
才能があろうがなかろうが0.2％ぐらいはなんとかなります。
それを感じ取って糧にできるか、それとも上達していないと思ってしまうかで、
描けるようになるかどうかが決まってしまうのです。

さて、そうは言えど、手っ取り早いに越したことは無いですよね。
この本が、みなさんの最初の数％になり得たなら、これほど嬉しいことはありません。

ここまで読んでいただいて、ありがとうございます。
機会があれば、またお会いしましょう。

PROFILE

refeia / レフェイア

ライトノベルの挿絵・カバーイラスト、
ゲームのキャラクターデザイン・原画などを中心に
イラストレーターとして活動中。

Web：http://q-orbit.jp/
Twitter：http://twitter.com/refeia

2018年4月28日 発行

著者	refeia
発行人	塩見正孝
編集人	若尾空
カバーデザイン	木緒なち（KOMEWORKS）
本文デザイン	大森寛士（おおもりデザインオフィス）
発行所	株式会社　三才ブックス 〒101-0041 東京都千代田区神田須田町 2-6-5 OS'85 ビル 3F TEL　03-3255-7995（代表） FAX　03-5298-3520
振替	00130-2-58044
印刷・製本	大日本印刷株式会社
ISBN	978-4-86673-048-6

© refeia 2018
本書の無断複写（コピー）は、著作権法上の例外を除いて禁じられております。
落丁・乱丁の場合は、小社販売部宛にお送りください。送料小社負担にてお取り替えいたします。

CGイラストステップアップガイド

増補改訂版 萌え絵の教科書

Moe Visual Textbook

イラストの悩みを解決するルール＆考え方！

CONTENTS

①完成までの手順を確認しよう
②ラフの描き方＆構図の決め方
③線画上達のためのテクニック
④かわいい顔を描くためには？
⑤レイヤー分けのコツと色の選び方
⑥肌と髪を効率よく塗るには？
⑦布地のシワと陰影を攻略する
⑧制服で学ぶ衣服の描き方
⑨オリジナルキャラクターをデザインする!
⑩キャラ絵のための背景入門
⑪光の表現を利用する
⑫気になるところを重点解説！
⑬新カバー絵ができるまで

sansaibooks
株式会社 三才ブックス
〒101-0041 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル
TEL: 03-3255-7995　FAX:03-5298-3520

雑誌：64247-07　Ⓗ2019-04